

¡GRATIS! CONQUISTADORES DEL NUEVO MUNDO PARA PC
¡LO MEJOR EN ROL Y ESTRATEGIA PARA HACER HISTORIA!

LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES

micromanía

Nº 287 MAYO
POR SÓLO 3,99 €

REPORTAJE
Wolfenstein Youngblood
¡LA GUERRA CONTRA LOS NAZIS ES COSA DE FAMILIA!

HARDWARE
La evolución de la Realidad Virtual
DESCUBRE CÓMO ES LA NUEVA GENERACIÓN DE VISORES RV



VAMPIRE THE MASQUERADE
BLOODLINES 2
¡Vuelve el rol más sangriento!

Número 287
AÑO XXXV
P.V.P. CANARIAS 4,15 €
8 424094 820313 00287

PREVIEWS
CLOSE TO THE SUN
DOLLHOUSE

REVIEWS
THE DIVISION 2
TROPICO 6

REPORTAJE
Control
¡DESATA TU PODER CON LO NUEVO DE REMEDY!

REVIEW
Sekiro Shadows Die Twice
ASÍ ES EL DESAFÍO CON MÁS ESTILO DE MIYAZAKI

TU MEJOR OPCIÓN DE COMPRA

¡NADIE TE DA MÁS!

GAME

INCLINACIÓN	PESO MÁX.	TEJIDO
SI	150Kg.	Polipiel

SILLAS GAMING
GAMEWARE RACING PRO

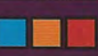
¿Quieres jugar a tus juegos en nivel pro? Esta es tu silla Gaming. Disfruta de sus prestaciones pensadas para jugadores: atractivo diseño gamer, calidad de materiales para largas sesiones de juego y comodidad superior. Con reposabrazos 2D, regulable en altura e inclinación. ¡Juega al máximo nivel!

149.95€

Consigues 1.500 PUNTOS GAME

1.500 Puntos equivalen a **3,75€**

COLOR





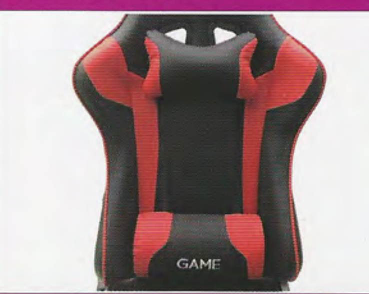
Respaldo reclinable hasta 135 grados. Altura regulable.



Reposabrazos 2D permiten el ajuste en altura y ángulo.



Base en forma de estrella para una mayor estabilidad.



Incluye cojines lumbar y cervical.

Presenta esta página en cualquier tienda GAME de España. Ofertas válidas hasta fin de existencias.
Para conocer tu tienda más cercana conéctate a **www.game.es** o llama al **902 17 18 19**

MUCHAS MÁS OFERTAS EN WWW.GAME.ES

REENCUENTROS



Francisco Delgado
Director

Mientras la industria mira al futuro –con el juego en streaming como nueva Ítaca–, algunos echan la vista atrás. Inesperado, cuando menos, fue el anuncio hace unas semanas de «Bloodlines 2». Como poco, sorpresivo y sorprendente; aunque, en realidad, tampoco es echar de menos el pasado. Realmente, «Bloodlines 2» es más un reencuentro con uno de esos viejos amigos en el que un buen día piensas, aunque no lo veas hace tiempo y, de repente, te cruzas con él sin esperarlo. O es casi lo que me ha pasado. Eso que los sajones llaman serendipia. Sea casualidad o no, la realidad es que hace poco pensaba en esos juegos de hace años que por una u otra razón me encantaban, pese a no ser perfectos, y «Bloodlines» fue uno de ellos. Tener ahora la oportunidad de revivir aquellos recuerdos ya no es una utopía. Aunque haya que tener paciencia, eso sí, ya que no lo veremos hasta el próximo año. ¿Merecerá la pena la espera? Uno puede prometerse a sí mismo que sí, dados los antecedentes en la saga –pese a los problemas técnicos que tenía, «Bloodlines» sigue siendo un juegazo de rol–, pero no deja de ser un pensamiento desiderativo. Eso que, también los sajones, llaman "wishful thinking".

Reencontrarse con esos viejos amigos, en todo caso, siempre es una experiencia satisfactoria, pues lo normal es que tendamos a mirar los aspectos positivos del evento. Tan positivo como es, además, el resto de contenidos de este mes en tu revista, pues ahí tenemos avances de juegazos como «Control» o «Wolfenstein: Youngblood», así como el informe sobre la nueva generación de la Realidad Virtual doméstica. Aunque, mejor, pasa ya la página y sumérgete en ellos. Bienvenido a Micromanía.

Síguenos también en nuestra página de **facebook**
www.facebook.com/revistamicromania

Sigue toda la actualidad en: ***www.micromania.es***

micromanía.es

STAFF

REDACCIÓN
Director
Francisco Delgado

Diseño y Autoedición
Carlos García

Colaboradores
J.A. Pascual, O. Díaz

PUBLISHER
Amalio Gómez

PUBLICIDAD
Directora Comercial
Mónica Marín
mmarinsarrion@gmail.com

PRODUCCIÓN
Asedict Gestión Editorial
asedict@gmail.com

Preimpresión:
Espacio y Punto

Impresión:
Industria Gráfica Altair
Seseña (Toledo)

Distribución
S.G.E.L. Telf.: 91 657 69 00
Transporte: Boyaca
Tel.: 91 747 88 00

EDITA
Blue Ocean Publishing

BLUEOCEAN PUBLISHING

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
5/2019
Printed in Spain

Depósito legal: M-15.436-1985

SUMARIO

78 BLOODLINES 2
El rol vampírico volverá el próximo año con una de las propuestas más atractivas e inesperadas del género.



46 REALIDAD VIRTUAL: LLEGA LA SEGUNDA GENERACIÓN
Los nuevos visores de RV para PC y autónomos ya están aquí. ¿Merece la pena dar por fin el salto al formato?

micromanía te regala

CONQUISTADORES DEL NUEVO MUNDO

JUEGO VALORADO EN 10€

58 **¡EXPLORA Y CONQUISTA TODA AMÉRICA!**
Un juego de rol, estrategia y aventura para que levantes el imperio más increíble que haya visto el mundo, desde tu PC.



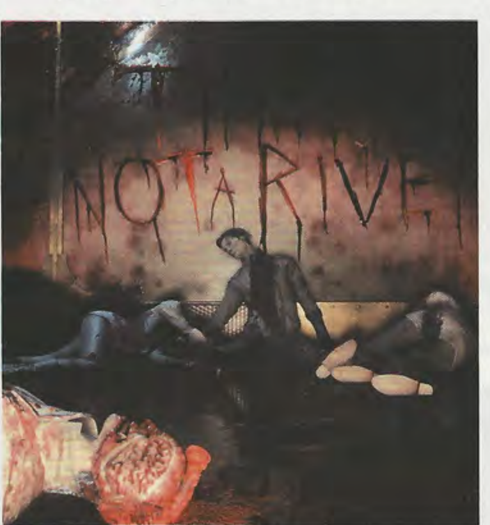
62 **SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE**
El espíritu de la saga «Souls» se traslada al antiguo Japón medieval, con un juego de acción que pondrá a prueba tu habilidad y sufrimiento.



14 **WOLFENSTEIN YOUNGBLOOD**
La acción da un giro en una de las sagas más veteranas del género, con un cambio de protagonista y un nuevo escenario. ¡A París!



28 **CONTROL**
El nuevo juego de Remedy nos sumergirá en un mundo donde la realidad se rompe y las leyes físicas se trastocan. ¿Listo para desatar tu poder?



22 **CLOSE TO THE SUN**
Una utopía científica que se convierte en una pesadilla es la propuesta de «Close to the Sun», un juego que te recordará a grandes clásicos.

ÍNDICE POR JUEGOS

BORDERLANDS 3

¡La acción más gamberra vuelve en 2019!

■ACCIÓN ■13 DE SEPTIEMBRE DE 2019 ■GEARBOX/2K

Ni los fans más recalcitrantes de «Borderlands» habrían soñado con una nueva entrega de la saga en 2019, tras siete años de ausencia. Pero Gearbox ha retomado la misma para decirnos que no todo estaba escrito aún para los buscadores de la cámara. Más acción salvaje, más enemigos, más armas, más vehículos, más posibilidades de jugar con amigos y una nueva plataforma digital, Epic Games Store, como soporte exclusivo para el estreno del final de este verano. ¿Te animas a unirte a tus colegas y emprender una nueva búsqueda de tesoros, fama y fortuna, más allá de Pandora? ¡Toda la galaxia te está esperando!



¡CONOCE A LOS SIAMESES CALYPSO! Estos crueles hermanos son los líderes de la secta más cruel y destructiva de la galaxia, y nuestros grandes enemigos.



¡POR SUPUESTO QUE TENÍA QUE VOLVER! No hay duda de que Claptrap es uno de los personajes más icónicos de todas las producción de Gearbox. Y vuelve.





¡ARMAS, ARMAS, ARMAS! Si hay algo que ha hecho única a la saga «Borderlands» es su acción gamberra y salvaje y los millones de armas disponibles. Pues ahora... ¡habrá aún más y más variadas!



¡SÍ, HAY MUCHOS, MUCHOS VEHÍCULOS! Tanto de los nuestros como de los enemigos, claro. Y son auténticas máquinas de combate sobre ruedas -o sobre motores de levitación, tanto da...

LOS BUSCADORES DE LA CÁMARA VUELVEN EN BUSCA DE AVENTURAS. Más allá de Pandora nos esperan nuevos mundos plagados de escenarios que explorar, enemigos que machacar y tesoros que saquear. Y con entornos más variados que nunca en toda la serie. ¿Listo para disfrutar de la acción solo o en compañía?

EL JUEGO POR STREAMING SE PONE LAS PILAS

Microsoft, Amazon, Google y otras compañías se han fijado en los videojuegos, con un modelo de negocio que deja atrás el hardware personal. Esto, que parece una amenaza para el PC, puede ser un espaldarazo para que los ordenadores mantengan su liderato en calidad. Así, seguirán como base para el desarrollo de los juegos más exigentes.

Hace décadas que leemos amenazas contra el modelo tradicional de los videojuegos.

Pero el mercado demuestra que es capaz de absorber los cambios, con un crecimiento que implica llegar a más usuarios cada año. En la próxima década se espera alcanzar los 4.000 millones de jugadores. Así lo afirmaba en el E3 2018 Phil Spencer, responsable de juegos en Microsoft.

Ver el videojuego como algo reservado a una plataforma es centrarse solo en parte del negocio.



PROJECT XCLOUD parece ser solo una pata en la oferta de Microsoft para jugar, que no deja atrás las consolas o el PC.

Es hora de ver el bosque detrás de los árboles

El objetivo de las compañías que más suenan en la nube tiene las pantallas como único medio.

El sistema más extendido para jugar son los dispositivos Android. Hace unas semanas, Google mostró sus cartas con Stadia, que implica el modelo tradicional del PC y lo mezcla con la sencillez e inmediatez de las consolas.

El objetivo de las compañías es alcanzar a más clientes. En palabras de Phil Spencer, se trata de dar oportunidades. De ahí que aún mantengan su línea de consolas Xbox y planteen nuevas generaciones de estas. Pero, también, que los juegos para PC sean prioridad –tras años en segundo plano– para Microsoft. El E3 2019 promete ser un desfile de títulos para PC en la conferencia de Xbox. Al mismo tiempo, lanzan títulos para móviles como «Forza Street» o «Gears Pop!» y anuncian su servicio de juego en la nube, por streaming. Entre medias, tienen Xbox Game Pass, que llega a PC con un listado de juegos cada vez más nutrido.



GOOGLE PRESENTÓ STADIA en marzo con el anuncio de un hardware actual, pero sin pretensiones y sin nombrar los juegos que rellenarán el servicio.

Un PC a repartir

La carrera por tener la tarjeta gráfica más potente en casa, con el resto del equipo a la altura, puede quedar para los aficionados de siempre. La apuesta de compañías como Google pasa por instalar servidores con hardware capaz de mover juegos con buena calidad. La configuración anunciada para los equipos de Stadia incluye un procesador Intel hasta a 2,7 GHz, 16 GB de RAM y una GPU diseñada por AMD que aporta 10,7 Teraflops. Algo que se queda pequeño frente a PCs actuales con tarjetas gráficas de gama alta.

Como ventaja para estos sistemas en la nube está la misma que se ha defendido con las consolas durante décadas. Su hardware

STREAMING DE JUEGOS QUE FUNCIONA EN ESPAÑA

En funcionamiento desde hace algunos años, la historia de PlayStation Now tiene sus intrigas. Porque surgió de la compra de dos competidores, Gaikay y Onlive. Sendas amenazas que empezaban a funcionar hace una década y que podían acelerar el cambio de modelo en el negocio. Sony actuó con eficacia y asimiló ambas iniciativas para, no hace mucho, explotar su tecnología dentro del servicio PlayStation Now. Uno que funciona en España, tanto en ordenadores como consolas PlayStation, desde hace poco más de un mes. Sus precios están en 19,99 euros al mes o 99,99 euros al año, con títulos hasta ahora exclusivos de consola que también se pueden jugar ya en PC.

GeForce Now es la apuesta de NVIDIA, que ha ido en paralelo a su hardware Shield. Está disponible en equipos Windows y MacOS, así como en el propio hardware de NVIDIA. Los juegos prometen resoluciones 1080 hasta a 120 imágenes por segundo. De momento, sigue en pruebas y el rendimiento en España sufre de grandes altibajos.

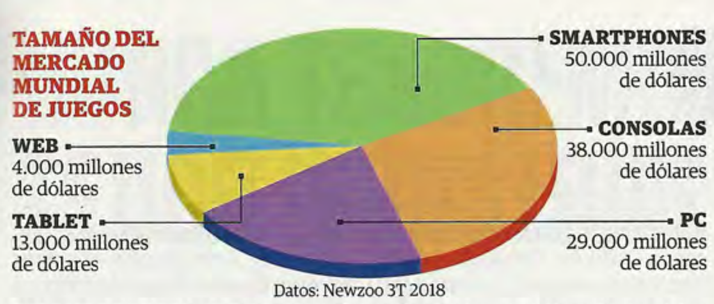
Playgiga es un servicio que funciona, realmente, pero con una proyección más profesional que otras ofertas disponibles. Se ofrece a empresas que desean trasladar su catálogo a la nube. También, a las "teleco" que quieren ofrecer un servicio más en su catálogo. De momento, es de las que mejor resultado nos han dado en la práctica.



EL CORAZÓN DE NVIDIA SHIELD es muy parecido al de Nintendo Switch, pero su catálogo no compite con las consolas, ni con un PC de gama alta.

2.300 MILLONES DE PERSONAS JUEGAN A VIDEOJUEGOS EN EL MUNDO

aunque muchos no admiten hacerlo. En esta cifra se incluyen jugadores en consolas tradicionales, ordenadores, pero también móviles y otras plataformas, con títulos que van desde «Sekiro» a «Candy Crush».



XCLOUD DE MICROSOFT, INTEL CON TENCENT, Amazon, EA con Project Atlas, PlayStation Now y muchas más, quieren repartirse un trozo más grande del pastel.

es cerrado, no varía entre instalaciones y los desarrolladores pueden planificar sus juegos con él en mente. Así, es posible que títulos para la nueva generación de servicios de streaming tengan un aspecto y rendimiento superior al de un hardware similar doméstico. Y aquí influirá mucho la conexión a Internet.

Aunque se hable de 4K en streaming, la compresión resulta notable incluso con las mejores líneas. La resolución FullHD tampoco pueden competir de tú a tú con un ordenador en casa. Si se buscan 60 imágenes por segundo o las 120 y más, la cosa se complica.

Por el camino, puede que el beneficiado sea el PC. Todas las plataformas de desarrollo parecen estar basadas en lo mismo que tenemos ya en casa, con cada vez más desarrolladores familiarizados con herramientas estándar.

Intel se prepara, AMD parte en cabeza y NVIDIA...

Otro de los beneficiados parece ser AMD. Sus diseños se han colocado a la cabeza de las plataformas para jugar, con Xbox One y PS4. Pero, al mismo tiempo, Google ha apostado por su GPU a medida. Quizá, esto sirva para conseguir una mejor economía de recursos y que el hardware de nuestros PC se aproveche mejor.

El ejemplo lo da PlayGIGA, una empresa española con gran experiencia en el juego por streaming. Su plataforma es ecléctica en cuanto a hardware. Funciona con procesadores AMD e Intel, así como tarjetas gráficas de cualquier tipo.

Mañana, la batalla se librará, una vez más, entre la máxima calidad en casa y el servicio con más ventajas alojado en la nube.



EL GRUPO GAMESTOP registra pérdidas, cierra tiendas y se lanza a la aventura de los eSports, mientras ataca servicios en la nube como Xbox Game Pass.

MEGAS Y NEUTRALIDAD EN LA RED

Con la popularización de los servicios por streaming surgen dudas en cuanto al precio y acceso. No tanto por lo que cueste la suscripción mensual o de prepago, sino por los cargos añadidos por parte de las operadoras.

En Estados Unidos es habitual que se cape la cantidad de megas al mes. No es raro ver que un usuario tiene un límite de 5 GB y, por encima de ahí, el coste se dispara o la conexión reduce su velocidad.

Otro factor para tener en cuenta es la legislación sobre el tipo de datos que se consumen. Los videojuegos en streaming transmiten vídeo en un sentido y datos de control en los dos. Si se hace como hasta ahora, no tiene por qué haber problemas de discriminación o sobrecostes.

Con la llegada de Google Stadia, que funciona desde una ventana de Youtube, la cosa cambia. Este tipo de datos han pasado a estar restringidos en ciertas conexiones, por incluir información protegida o estar sujeta a determinadas normas de uso. Pero, la cantidad de datos a transferir puede dispararse si el servicio tiene éxito. A lo que se añade el resto de los competidores, que no se quedarán atrás en la lucha por el ancho de banda.

Se habla de una Internet para ricos y otra para pobres. Esto, sin contar aún con los juegos por streaming. Con su popularización, puede darse la situación de una brecha mayor entre usuarios. Así, la existencia de PC para jugar de forma tradicional puede verse beneficiada por esta guerra.



EL AUMENTO EN EL FLUJO DE DATOS puede acarrear que los proveedores de las conexiones cobren mucho más a los clientes.

> **“El PC, sus desarrolladores y usuarios pueden beneficiarse del esfuerzo de una nube para 4.000 millones de jugadores”**

COMPRA DE DESARROLLADORAS

Casi un año después del anuncio en el E3 2018, la compra de desarrolladoras por parte de Microsoft cobra mucho sentido. Se ha dejado atrás la lucha por el hardware, para centrarse en lo que realmente vende una plataforma. Ahora, se habla más de servicios.

El ejemplo de Netflix, HBO o Disney es uno a seguir de cerca. Un catálogo que invita a pagar una cuota mensual por ver los estrenos, películas o experimentar con algo como Black Mirror: Bandersnatch. ¿Qué puede invitar a suscribirse a Google Stadia o Project xCloud de Microsoft frente a la oferta de Amazon o Sony?

Tener sagas como «Halo», «Gears of War» o «Forza» puede ayudar. Pero la compra de Obsidian inXile o Ninja Theory también dan una idea de qué está por llegar. Igual que muchos tienen PC y consolas en casa, además de jugar en el móvil, pagar por varios servicios al mes no es descabellado.

La apuesta de Apple con su Arcade es otro símbolo de hacia dónde se dirige el sector. Con 500 millones de inversión para conseguir contenidos desde cero. Aunque con una plataforma menos potente, que se limita a productos de la marca de la manzana.

De Google, tras la presentación sin juegos de Stadia, hay muchas dudas. Sobre todo, con responsables de proyectos fallidos como Phil Harrison (Sony, Atari, Gaikai, Microsoft Studios) o Jade Raymond (Ubisoft, EA), que llevan mucho sin sacar un gran proyecto adelante.



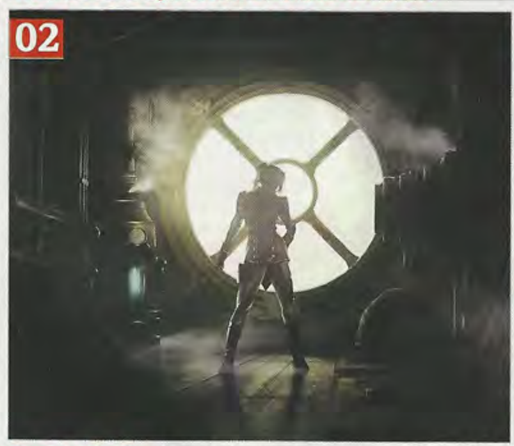
NINJA THEORY es una de las joyas que puede ayudar a Microsoft en su camino hacia los contenidos servidos desde la nube.

NOVEDADES DE MAYO

Terror, estrategia y rol entre sol y lluvia

Los juegos de origen japonés se han resistido a veces a llegar a nuestros PC. El idioma ha sido, tradicionalmente, una de las barreras para su éxito. Sin contar otras diferencias culturales y las costumbres, que tardan en asimilarse. De ahí que los fans tengan este mayo un mes por el que alegrarse, con títulos como «Yakuza Kiwami 2». Pero también la estrategia cuenta con grandes nombres, con todo un «Total War», el mismísimo Conan o la continuación de «Steel Division». Por su lado, el terror y los misterios llegan por varios frentes. Aunque tampoco nos olvidamos de «Rage 2».

MAYO 2019: LANZAMIENTOS


02

Close to the Sun hace de la ciencia un misterio lleno de peligros y de Nikola Tesla el genio que desata el caos.


02

Steel Division 2 sigue la línea de «Steel Division: Normandy 44» en un título de estrategia.


09

Yakuza Kiwami 2 es lo poco que llega a nuestros PC de la saga japonesa y exitosa de SEGA en PS4.


14

A Plague Tale: Inocence ofrece un panorama desolador, entre ratas y miles de cadáveres.


14

RAGE 2 es heredero de la tradición de id Software, con un mundo más variado que en la primera entrega.


21

Team Sonic Racing trae al PC las carreras de SEGA, en circuitos que prometen competición y adrenalina.


23

Pathologic 2 es raro en su planteamiento, con misterios para una aventura de lo más siniestra.


23

Total War: Three Kingdoms parece que por fin llega a nuestros ordenadores.


24

Dollhouse es una historia de terror de cine negro, donde nos metemos en la mente de la detective Marie.



Assetto Corsa Competizione llega a su versión 1.0 y abre las puertas a la competición automovilística oficial.


30

Conan: Unconquered convierte en estrategia las aventuras en el mundo de Conan.

EVENTOS A SEGUIR



INDIEMAD, 3 y 5 de mayo en Málaga, también destaca el desarrollo independiente este año, con más de 40 expositores y ponencias entre expertos de la industria.
indiemad.org



III RETROMANIACS ARCANDREU, 4 y 5 de mayo en Barcelona, el antiguo recinto fabril de la Fabra i Coats en el barrio de Sant Andreu de Palomar.
retromaniacs.es



NORDIC GAME CONFERENCE 2018, 23 de mayo en Suecia, cuenta con más de 2.000 profesionales inscritos y desarrolladores de todo el mundo.
conf.nordicgame.com

PRÓXIMAMENTE...

2º Y 3er TRIMESTRE DE 2019

OCTOPATH TRAVELER
■ **Square Enix** ■ **7 de junio** ■ *www.square-enix.com*
Otro título de rol japonés que puede acabar en nuestros ordenadores, donde las versiones portátiles pueden ser toda una sensación este verano.

E3 2019
■ **Los Ángeles, EEUU** ■ **11 a 13 de junio**
■ *www.e3expo.com*
Podemos estar ante el E3 más potente en cuanto a juegos para ordenador de todos los celebrados.

DREAMHACK
■ **Valencia** ■ **4 a 7 de julio** ■ *www.dreamhack.es*
El encuentro deportivo vuelve este año a Valencia con un festival, zona LAN, exposición y la Dreamcup junto al circuito profesional de eSports.

WOLFENSTEIN YOUNGBLOOD
■ **Bethesda** ■ **26 de julio** ■ *www.bethesda.net*
La próxima entrega en tiempos alternativos de nazis y resistencia se dirige este verano a nuestros PC, sin dar tregua al hardware en verano.

CONTROL
■ **Remedy** ■ **27 de agosto** ■ *www.remedygames.com*
Otro juego de Remedy, esta vez sin Microsoft, llegará para aclarar si así pueden repetir el nivel de producción de «Alan Wake» y «Quantum Break».

REMNANT FROM THE ASHES
■ **Gunfire Games** ■ **Verano 2019**
■ *www.remnantgame.com*
El peligro viene esta vez desde otra dimensión, con el apoyo de Perfect World.

TAMBIÉN EN 2019 Y MÁS...

TAMBIÉN EN 2019
■ **MADRID GAMES WEEK** ■ **Octubre 2019**
■ *madridgamesweek.com*
Esta edición promete ser la más grande, con un evento que promete traspasar fronteras.

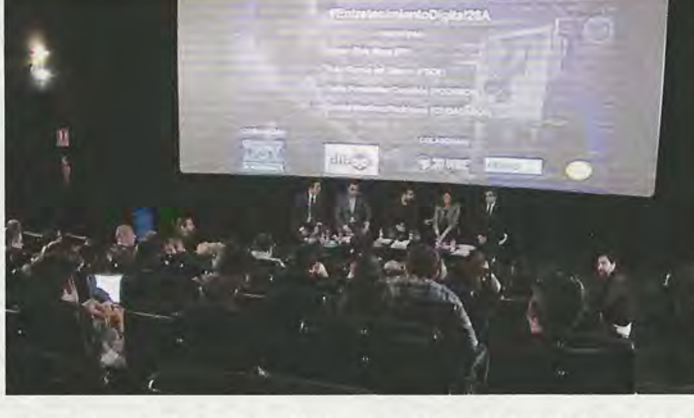
THE OUTER WORLDS
■ **Obsidian Entertainment** ■ **Finales 2019**
■ *outerworlds.obsidian.net*
Este puede ser el último juego de Obsidian sin apoyo directo de Microsoft y sus Xbox Game Studios.

MOONS OF MADNESS
■ **Rock Pocket Games** ■ **2019**
■ *www.moonsofmadness.com*
Halloween 2019 está marcado como fecha de llegada para un título espacial que dice beber de Lovecraft.

NUNCA TENDREMOS TEJIDO INDUSTRIAL

A finales de marzo, se celebró un debate sobre el futuro de la industria en España con representantes de partidos políticos de cara al 28 A. Fue ameno.

Paco Delgado
Director de Micromanía



Cuando se celebra alguna feria del videojuego en España siempre hay algún área dedicada al retro. Eso, cuando no es una feria retro, propiamente dicha. Y siempre aparece la expresión afortunada de "la edad de oro del software español", asociada a la década de 1980, en la que surgieron como setas múltiples estudios –Dinamic, Topo, Opera y otros– dedicados a la producción de juegos de 8 bit para los micros domésticos que revolucionaron la industria del entretenimiento.

De esto hace casi cuarenta años.

Cuando aparecieron las primeras consolas y micros de 16 bit, salvo algún bizarro proyecto de Dinamic y algún otro estudio como Topo, asociados a productoras internacionales, casi todos los estudios se fueron al traste.

La industria de la producción de videojuegos en España, literalmente, desapareció. Pero la pregunta es: ¿realmente existió?

Tuvieron que pasar años hasta que Dinamic se reconvirtió en Dinamic Multimedia, apareció «PC Fútbol» y, mucho más tarde, los intentos aún más bizarros de Pyro, Péndulo, Rebel Act y algunos valientes más, que nos volvieron a poner en el mapa internacional.

Espejismos.

¿Cuál es la clave?

Durante muchísimo tiempo el desarrollo de videojuegos ha sido una labor artesanal en España. Cuando aparece una tecnología disruptiva, los autodidactas y los aventureros abren camino. Hasta hace poco, poquísimo, no ha existido una oportunidad de formación completa con nivel universitario sobre diseño, desarrollo y producción de videojuegos. Es algo en lo que en España –como en tantas otras cosas– llegamos con retraso. Mientras tanto, otros países han tomado la delantera en la industria del videojuego. Pero no se trata solo de formación, hay más. Hay filosofía empresarial. Hay filosofía industrial detrás. Hay facilidades administrativas para crear empresas. Y es algo que se mama desde muy temprano. Aquí, no.

¿Por qué en otros países existen empresas como Activision, Bethesda, Electronic Arts, Ubisoft –rara avis en Europa, en un país como Francia, tradicionalmente proteccionista, de lo que se ha aprovechado muy bien, por cierto– y en España, no?

El tristemente célebre "que inventen ellos" y lo de "los experimentos con gaseosa", sigue imperando en España. Aquí, ahora que empiezan a salir verdaderos profesionales de la industria del videojuego, acaban siendo fichados por compañías como las citadas y se van a trabajar fuera de España. Porque esto es un páramo.

En manos de políticos

Aquí quedan unos cuantos valientes que crean estudios pese a las trabas de la administración. Pero no más que estudios indie, con gente de un talento inmenso, pero que no forman industria.

Todo esto viene a cuenta del debate sobre la industria del videojuego, la animación y los FX en España, por las elecciones del 28A. Ciudadanos, PP, PSOE y Podemos mandaron a sus representantes. Bastante centrados en lo que se hablaba –para mi sorpresa–, pero políticos. Buenas palabras. Buenos propósitos.

Pero políticos. Metían su pullita. Acercaban el ascua a su sardina. Fue ameno. Y ya.

El camino al Infierno está pavimentado de buenas intenciones. Mientras dependamos de los políticos, no habrá industria del videojuego en España. Jamás.

> "La pregunta es si alguna vez hubo una industria del desarrollo de videojuegos en España"



EL TERMÓMETRO

CALIENTE



EPIC GAMES STORE
La política de lanzamientos exclusivos en Epic Game Store ha conseguido que 85 millones de usuarios pasen por esta tienda hasta finales de marzo.
www.epicgames.com

RÉCORD EN GDC
La conferencia de desarrolladores GDC 2019 vivió un récord de asistentes con 29.000 profesionales que pasaron por el Moscone Convention Center de San Francisco.
www.gdconf.com

TEMPLADO



DARIO ARGENTO
El genio del terror y del gore se ha involucrado, por encima, en el desarrollo de «Dreadful Bond», que ha empezado su andadura indie en Kickstarter.
www.kickstarter.com/projects/dreadfulbond/dario-argentos-dreadful-bond

HIDEO BABA
El responsable de los «Tales of» dejó Square-Enix y Studio Istolia para centrarse en nuevos proyectos, en línea con otros grandes nombres de la industria.
www.square-enix.com

FRÍO



QC GAMES CIERRA
Los desarrolladores de Breach echan el cierre del estudio, tras recibir reseñas muy negativas en Steam.
www.playbreach.com

DESPIDOS EN ELECTRONIC ARTS
Mientras en Madrid se empieza a potenciar el desarrollo, EA cierra oficinas en Japón y Rusia.
www.ea.com

EL TERMÓMETRO

CALIENTE



MÚSICA EN BLOODLINES 2

Rik Schaffer, responsable de la banda sonora de «Vampire: The Masquerade: Bloodlines», vuelve en «Bloodlines 2» con el escritor original Brian Mitsoda.
www.bloodlines2.com

WARFRAME CON 50 MILLONES

El sexto aniversario de «Warframe» ha servido para anunciar que 50 millones de jugadores han pasado por este título de acción.
www.warframe.com

ROBLOX CON 90 MILLONES

90 millones de jugadores activos en un mes es de lo que presumen los responsables de «Roblox»..
www.roblox.com

TEMPLADO



EA FINANCIA A VELAN STUDIOS

Veteranos de Vicarious Visions han creado Velan Studios, bajo patrocinio de EA, para lanzar su primer juego, centrado en "acción cooperativa".
www.velanstudios.com

AMSTERDAM 1666

Además de «Ancestors», Patrice Desilets y su estudio Panache también trabaja en «Amsterdam 1666», tras comprar los derechos a THQ Montreal. Aunque habrá que esperar años para jugarlo.
www.panachedigitalgames.com

FRÍO



STEAM BLINDA BORDERLANDS

Tras el anuncio de «Borderlands 3» y su exclusividad en Epic Store, en Valve han decidido proteger los títulos anteriores de las recientes críticas negativas.
www.steampowered.com

ASÍ SERÁN LOS JUEGOS DEL FUTURO



Juan Antonio Pascual
Periodista especializado en tecnología y hardware

Sony ha revelado los primeros datos de la futura consola PS5. ¿Cómo afectará al PC gaming?

La revista Wired ha revelado la primera información confirmada por Sony de las especificaciones de la futura PlayStation 5. Procesador Ryzen Zen 2, GPU Navi con ray tracing, disco SSD, 8K...

Todo suena espectacular, aunque ya sabemos cómo es el hype en las consolas. Pero no hay que quitar méritos a Sony, por supuesto. Lo que ha conseguido con una GPU de hace 8 años y una CPU prehistórica, a nivel de calidad gráfica en PS4, es increíble.

Los primeros datos oficiales de PS5 son una buena noticia para los gamers de PC. Al contrario de lo que ocurría hace años, en donde las consolas tenían hardware propio, ahora utilizan hardware de PC. Así que las conversiones multiplataforma serán sencillas.

Aún es pronto para especular con PS5, porque parte del hardware anunciado aún no existe en PC. Y Sony ha confirmado que la consola saldrá, como muy pronto, en primavera de 2020, pudiéndose retrasar a otoño de 2020. ¿Qué hardware de PC será necesario para igualar la potencia de PS5?

El futuro es el ray tracing

AMD estrenará ray tracing en PC este verano con sus GPUs Navi de 7 nm. Tendremos una gama de entrada Navi 10 y la gama alta con Navi 20, para competir con los chips más potentes de NVIDIA.

Las consolas tienen limitaciones autoimpuestas de consumo, disipación de calor (no pueden ser muy grandes) y precio, así que lo lógico es pensar que la PS5 incluya una GPU Navi personalizada de rango medio, una especie de Navi 15 con un rendimiento bruto cercano a la RTX 2060 o RTX 2070, con funciones de ray tracing de calidad media. Con el tiempo el ray tracing irá mejorando a medida que lo haga la optimización de esta tecnología.



Sony ha apuntado a la resolución 8K, pero lo más probable es que sea a nivel de vídeo, para dar soporte a los televisores 8K que ya comienzan a venderse. La PS5 no podrá ejecutar juegos a 8K nativos, aunque sí podría reescalar a 8K desde 4K.

Pero el salto más importante de PS5 no va a estar en la GPU, sino en la CPU, con el relevo de los anticuados núcleos Jaguar por una CPU Ryzen Zen 2 de 7 nm, presumiblemente de 8 núcleos y 16 hilos. Esto liberará a la nueva consola de las limitaciones de PS4 en cuanto a soporte de IA, gestión de PNJ en los juegos de mundo abierto, físicas, etc. Tendremos juegos mucho más complejos a nivel jugable, que se trasladarán al PC.

Otra mejora será el uso de discos SSD, y puede que incluso en formato M.2, que acelerará notablemente la carga de los juegos.

En tu PC este verano

Todo este hardware ya está disponible en PC, o lo estará a partir de este verano, cuando AMD estrene las GPU Navi y los procesadores Ryzen Zen 2.

Para jugar a las conversiones que vendrán de PS5 en 2020 deberemos tener un PC con una CPU de 8 núcleos, una gráfica con ray tracing y disco SSD. Esto ahora es gama media/alta, pero en un año habrá bajado de precio en PC. Si tienes hardware de Intel o NVIDIA tampoco debes preocuparte demasiado, ya que Navi será compatible con DirectX Raytracing y Vulkan, y ambas tecnologías también funcionan con NVIDIA.

Pero parece claro que AMD va a reclamar el protagonismo a partir de este otoño, e Intel y NVIDIA tendrán que responder agresivamente, si no quieren perder la ventaja que tienen ahora...

“PS5 se basará en el hardware de AMD. Intel y NVIDIA deberán redoblar esfuerzos para no perder la iniciativa”

LENGUAS DE TRAPO

Lo de la hemeroteca que no perdona ya nos encargamos nosotros de mantenerlo vivo. No siempre se acierta y nos da mucho juego por aquí.

"Son decisiones (...) difíciles e importantes", es lo que comenta el CEO de EA, Andrew Wilson, sobre los despidos que ha efectuado la compañía .



"Perfectas para la persona media", es lo que resalta Palmer Luckey, fundado de Oculus, sobre el nuevo modelo Oculus Rift S y sus lentes fijas.





"No pretendemos vender porno o juegos con odio" promete Sergey Galyonkin, responsable de estrategia editorial en Epic Games.



"No hablamos de eso ahora". Jack Buser, responsable de Google Stadia, sobre los juegos durante la presentación del nuevo sistema.

"Aparte de Nintendo, dime otra compañía que no esté creando estructuras de streaming". J. Riccitiello, CEO de Unity y ex de EA.



"El reto es cómo destacar los juegos indie en Twitch y otras plataformas" frente a los gigantes, que preocupa a Steve Escalante de Vs Evil Games.



"La acción tiene un propósito y existe para entretener", distingue Suda51, frente a la habitual equiparación del género con violencia.



"Desde que salió «Apex: Legends» hemos sumado su mismo número de jugadores a «Fortnite»". presume Tim Sweeney, CEO de Epic Games.

PREGUNTAS SIN RESPUESTA ?

¿CUÁNDO... veremos ese universo de «Halo» evolucionar y saltar como prometió hasta Steven Spielberg?

¿DÓNDE... está la justificación para usar Frostbite en todos los juegos de Electronic Arts, tras las críticas que sufre desde dentro?

¿QUÉ... clase de juego será el nuevo «Dragon Age»?

¿CUÁNTOS... juegos para PC será capaz de lanzar Microsoft en los próximos 18 meses con más de 13 equipos en Xbox Studios?

¿POR QUÉ... «Sekiro» parece más fácil de lo esperado para algunos jugadores?

¿CÓMO... se puede pedir que un juego de From Software sea fácil a estas alturas de historia?

¿CUÁNTAS... veces se hablará de fracaso con «Anthem», antes de mirar sus 100 millones de dólares solo en ventas online durante dos meses?

¿QUÉ... película acompañará al «Star Wars: Jedi Fallen Order» de Respawn Entertainment y EA?



Wolfenstein Youngblood

¡La saga Blazkowicz continúa!

La guerra parece no tener fin. ¡Y mira que B.J. lo ha intentado! Pero el tiempo pasa, el mundo sigue bajo dominio nazi y nuestro héroe ya no es tan joven. ¿Quién tomará el relevo? ¡Sus hijas!

Sí. La resistencia no quería creerlo, pero el intrépido B.J. Blazkowicz ha desaparecido. Ha ocurrido durante una misión en París. En el París ocupado, claro, porque pese a que estamos en 1980 los nazis siguen dominando el mundo. Aunque hace años la Segunda Revolución Americana diera comienzo, impulsada precisamente por B.J., el viejo continente sigue controlado por el enemigo nazi. Y cambiar esa situación no va a ser fácil. Por eso mandaron allí a B.J. Pero no se sabe de él desde hace semanas. ¿Qué hacer? Pues enviar a investigar y buscarlo a quienes mejor lo conocen: ¡sus hijas!

La familia pelea unida

No, no hablamos de dos niñas inocentes. Han pasado casi veinte años desde los acontecimientos de «The New Colossus», y Jess y Soph, las hijas gemelas de B.J., se han convertido en dos feroces jóvenes guerreras que han participado en multitud de misiones junto a su padre. Dominan las armas, conocen la tecnología –como la de las armaduras Da'at Yichud, que estarán muy presentes en la acción de «Youngblood»– y además se conocen y compenetran tan bien que pueden efectuar ata-

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** Arkane Studios/ MachineGames/Bethesda
- **Fecha:** 26 de julio 2019

CÓMO SERÁ

- Será un juego de **acción en primera persona**, continuación de la historia de «Wolfenstein. The New Colossus».
- La historia tendrá lugar **en 1980, en un París alternativo** ocupado por el ejército nazi.
- Habrá **dos protagonistas, Jess y Soph**, las hijas gemelas de B.J. Blazkowicz.
- Podremos jugar en **modo cooperativo, con un amigo, o en solitario**, con la IA controlando al segundo personaje.
- El objetivo será **localizar al desaparecido B.J.**





París, 1980. B.J. Blazkowicz ha desaparecido en una misión. Pero la guerra contra los nazis no puede detenerse por un solo hombre, por mucho que se trate de B.J., así que para localizarle la Resistencia no ha encontrado mejor solución que enviar a quienes mejor lo conocen: ¡sus hijas! Prepárate para un «Wolfenstein» cooperativo, como no imaginas.





Jess y Soph, las hijas gemelas de B.J. serán las protagonistas de «Youngblood». Lo mejor de esta experiencia con dos protagonistas es que podrá disfrutarse en modo cooperativo, junto a un amigo, o en solitario, con la IA controlando al segundo personaje.



En París "la vie" ya no es "en rose". El final del s. XX se perfila realmente negro en Europa, con los nazis haciéndose fuertes en el viejo continente. La ciudad de la luz parece feliz, en paz y orden, pero es la ley del terror la que controla todo.

ques coordinados especiales contra el enemigo. Incluso, se conoce ya un arma muy especial que tendrá que ser usada obligatoriamente por ambas protagonitas de forma simultánea para ser disparada: la Tesla Gun. Así que, sí, Jess y Soph son una pareja letal. Pero lo mejor es que en «Youngblood» actuarán juntas, porque lo que Arkane y MachineGames están preparando es acción cooperativa con las dos protagonistas siempre presentes en cada misión. ¿Significa esto que «Youngblood» será un juego exclusivamente multijugador? No.

Aunque este «Wolfenstein» ya no será, exclusivamente, una experiencia de juego individual, sí podremos jugarlo en solitario, dejando a la IA del juego controlar a la segunda de las hermanas Blazkowicz. Sin embargo, la idea principal es que nos unamos a un amigo y disfrutemos de la acción en modo cooperativo.

Una experiencia más abierta

Arkane y MachineGames, además, quieren que «Youngblood» ofrezca una experiencia de juego más abierta que los dos jue-

> “Jess y Soph, las hijas de B.J., serán las protagonistas de una aventura cooperativa única”

EL UNIVERSO NAZI ALTERNATIVO SIGUE SU AVANCE HISTÓRICO EN 1980



Todos los escenarios de «Youngblood» mostrarán lugares aparentemente apacibles en París, como los casinos, pero incluso aquí todo estará dominado por la estética e imaginería nazi, como símbolo de poder y dominación.

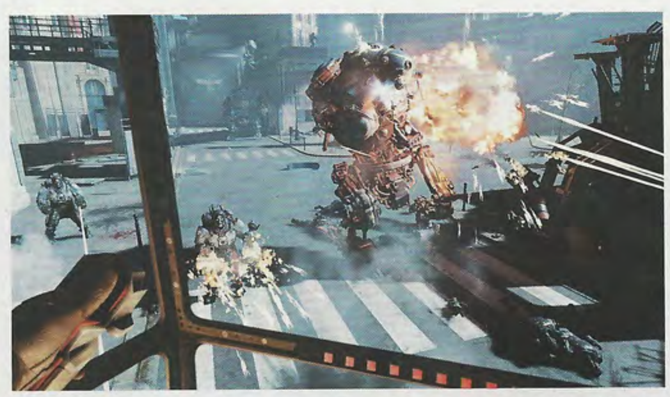


Uno de los lugares más peligrosos del París alternativo de 1980 será el cuartel general de la Gestapo. El imponente edificio será uno de los objetivos principales de Jess y Soph, pero llegar hasta allí no será nada fácil...

EL "OTRO" «WOLFENSTEIN» TAMBIÉN ESTÁ A LA VUELTA DE LA ESQUINA: «CYBERPILOT»



Junto a «Youngblood», Bethesda y MachineGames hacen una apuesta doble con un segundo título en la saga. Pero «Cyberpilot» dará una perspectiva nueva a la acción de «Youngblood», entrando en la Realidad Virtual.



La de «Cyberpilot» será una aventura RV paralela a la trama de «Youngblood». La acción transcurrirá en los mismos escenarios -París, 1980- y seremos un hacker trabajando para la Resistencia. ¡Y saldrá el mismo día, el 26 de julio!

gos anteriores. No hablamos de un mundo abierto en sí, sino de escenarios más tácticos y con nuevos caminos que recorrer. Es algo que se puede adaptar de maravilla al hecho de contar con dos protagonistas, aunque está por ver qué tal funciona en la práctica, sobre todo en el modo individual. No todo se ha desvelado aún, tenlo claro.

Lo que sí se sabe es que, como en los juegos precedentes, la ambientación en los pequeños detalles será un elemento clave en el diseño global. Por ejemplo, con el sonido. Se sabe que la BSO de «Youngblood» contará con temas inspirados por las películas de acción de la década de 1980, haciendo especial hincapié en instrumentos electrónicos –muy de la época, si la viviste o has visto pelis de entonces.

Si eres fan de la saga «Wolfenstein» quizá tanta novedad te parezca algo inaudito, pero todo lo que MachineGames y Arkane han desvelado hasta el momento es realmente atractivo. Y con todas las reservas sobre la puesta en práctica de la acción cooperativa, no cabe duda de que el próximo desafío de los Blazkowicz será el más ambicioso hasta la fecha. ¿Te vienes a París con las chicas? **A.C.G.**



INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** Avalanche/id Software
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 14 de mayo de 2019

www.rage2.com

LAS CLAVES

- Será un juego de **acción postapocalíptica,** ambientado en un ernome mundo abierto.
- **Tendremos un arsenal** de armas enormes y de potencia brutal.
- Combatiremos a **mutantes descomunales** y grupos salvajes de enemigos.
- Podremos **conducir vehículos** de todo tipo, asaltar convoyes de recursos y competir en torneos salvajes.
- Usaremos los **nanotritos para desarrollar poderes** y habilidades únicos junto a las armas.

PRIMERA IMPRESIÓN

Acción en primera persona salvaje, postapocalíptica y gamberra, donde primará la diversión más brutal y todo volará por los aires. ¡El paraíso del fan de id!

RAGE 2

¡Vuelve la diversión mutante!

El nuevo mundo va resurgiendo de sus cenizas. El apocalipsis causado por Apofis ha dado paso a una nueva Tierra. El planeta está dejando atrás su condición de mundo desolada y los supervivientes, brutales unos, mutantes otros, van conformando algo parecido a sociedades. Pero esta supervivencia exige sacrificios, crueldad y, sobre todo, armas. Muchas, muchas armas. Pero el mundo de «Rage 2» será mucho más complejo de lo que recordábamos del juego original. Más complejo, pero también más divertido, salvaje y alucinante. ¡Ven a descubrir el yermo!

Un nuevo mundo

En realidad, en «Rage 2» ya no hablaremos de yermo, porque el nuevo juego de acción en primera persona de id y Avalanche pretende dar un vuelco al concepto de mundo postapocalíptico. Tras los acontecimientos de «Rage» el mundo ha seguido su curso y su evolución, como entorno y como escenario de esas nuevas sociedades de las que hablábamos antes. Para empezar, hablemos de las regiones de esta nueva Tierra. ¿Bosques y junglas? Sí. ¿Humedales y pantanos? También. Entonces, ¿ya no hay desiertos? ¡Por supuesto que sí!

«Rage 2» tendrá –al menos confirmadas– cuatro grandes regiones para epxlorar en su enorme mundo abierto. El mar de dunas, las tierras salvajes, los humedales de Sekreto y las llanuras desgarradas. Seis facciones, tan distintas unas de otras, se disputan el poder de todas y cada una de estas regiones. Y entre estas "sociedades" encontramos de todo. Desde los colonos del yermo que conforman la Alianza comercial –una facción, digamos, neutra–, hasta la temible Autoridad, que creíamos desaparecida aunque solo se había quedado en un segundo plano, pasando por los Ocultos Inmortales, los Pendencieros –que parecen salidos de "Mad Max"–, los Puercos del pantano o los mutantes de Abadón, el mundo de «Rage 2» estará ahora conformado como un mundo más variado, complejo y desafiante que nunca.

Armas y tecnología

Recorrer las regiones de «Rage 2» nos enfrentará a múltiples misiones y desafíos. Como mundo abierto, una gran trama central dirigirá nuestros pasos, pero las numero-

> **“ El yermo nos espera de nuevo para vivir la acción mutante más gamberra y divertida ”**

El nuevo yermo se alejará del típico mundo postapocalíptico

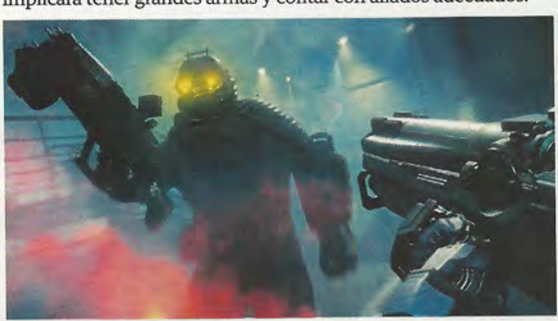
Todos recordamos ese mundo de «Rage» dominado por entornos desérticos, escenarios áridos y un aire innegable a lo "Mad Max". Pero en «Rage 2» este nuevo yermo ya plantea un mundo en resurgimiento, en el que la propia naturaleza empieza a crear distintos entornos y biomas y donde los supervivientes del apocalipsis van formando sociedades, más o menos civilizadas. Bueno, menos. Una de las claves, claro, de la diversión.



¡Corre para sobrevivir! En «Rage 2» tener un buen vehículo será vital para sobrevivir... ¡y para competir! Sí, la sociedad empieza a resurgir y el entretenimiento también es clave.



En este nuevo mundo solo los más fuertes triunfan. Y eso implicará tener grandes armas y contar con aliados adecuados.





¡Mutantes, nanotecnología, armas, explosiones! La diversión más gamberra y brutal vuelve al yermo con la nueva historia de «Rage». La acción no parará con un arsenal que lo hará volar todo.

sas misiones secundarias nos enfrentarán, antes o después, a todas estas facciones y nos llevarán a recorrer las cuatro regiones del mundo. Según id y Avalanche no será necesario completarlas todas –ni en un orden concreto– para avanzar, pero todas tendrán, en mayor o menor medida, una relación directa con la historia principal. Sin embargo, en todas ellas encontraremos aquello que ha hecho reconocible a «Rage» y a los juegos de ambos estudios: acción vertiginosa, intensa, armas, explosiones y un espectáculo explosivo –chiste fácil, pero real–. En suma, un juego donde lo que primará será la diversión basada en esta acción frenética. Pero, además, como en «Rage» veremos como la tecnología será un elemento principal y que afectará a todos los apartados del diseño del juego. Desde la exploración, con más variedad de vehículos –terrestres, aéreos y marítimos– que también tendrán su protagonismo en los convoyes y ciertas competiciones lúdicas, hasta el uso de la nanotecnología como arma.

Algunas de las facciones de «Rage 2» –como la Autoridad o los Ocultos Inmortales– hacen de la tecnología armamentística la base de su poder, pero hay algo más caído de los satélites cuando Apofis arrasó el planeta, que nos otorgará habilidades increíbles: los nanotritos. Esta nanotecnología, en combinación con las armas –y su sobrecarga, que provocará una destrucción brutal– nos permitirá enfrentarnos a cualquier tipo de enemigo, incluidos los mutantes más descomunales y poderosos que podamos imaginar.

Por otro lado, esta misma tecnología de los satélites es la que stá transformando todo el planeta y tendrá también su relevancia en la interacción con el entorno.

Y, aunque las novedades de «Rage 2» vayan a ofrecernos desafíos más salvajes y nuevos, ni id ni Avalanche se han olvidado de algunas de las señas de identidad de «Rage», como el wingstick. Acción salvaje, mutante y explosiones. ¿Quién puede resistirse? **A.P.R.**

SE PARECE A...



RAGE
El anterior juego de la saga sentó las bases de este mundo de acción postapocalíptica.



MAD MAX
La influencia del brutal mundo abierto de Avalanche será innegable en el juego de id.



DOLLHOUSE

Pesadilla en blanco y negro

Las películas de terror suelen jugar con las emociones del espectador. Le dejan disfrutar –o sufrir– gracias al suspense. Eso que Hitchcock definía con el ejemplo de la bomba debajo de la mesa. Los espectadores saben que la bomba está ahí y va a estallar, pero los que se sientan a la mesa, no. ¿Ocurrirá? ¿Explosionará?

Si vemos a la probable víctima dirigirse hacia la habitación de la casa encantada y pensamos "¡no entres!", porque sabemos qué hay detrás, el suspense se mantiene hasta el límite en que el personaje toma la decisión de entrar o no. Pero, ¿y si el personaje también supiera lo que hay detrás de la puerta y, aun así, entrara? Si te preguntas cómo podía saberlo, es porque quizá entren en juego habilidades de tinte sobrenatural. Y de esas, parece que Marie tiene unas cuantas. ¿Quién es Marie? ¡Oh, sí!, es cierto, no habíamos hablado de ella, aún. Marie es –o, mejor dicho, fue– considerada la mejor detective del mundo. Sin embargo, un trauma ha borrado casi todos sus recuerdos. Sí, Marie tiene amnesia, pero mantiene muy vivo en su memoria el recuerdo de la muerte de su hermana, Emily. Todo, claro, ha formado una tormenta perfecta en la mente de Marie. Y para despejarla, tendrá que entrar en un lugar misterioso: la casa de muñecas.

¿Real o alucinación?

«Dolllhouse» ha tenido un tortuoso desarrollo que ha llevado a Creazn Studio ha retrasar su lanzamiento enormemente. Su propia esencia, junto a una trama realmente atractiva, tienen la culpa. Pero, ¿cuál es la esencia? Hasta ahora, hemos hablado de amnesia, suspense y posibles habilidades sobrenaturales. ¿Cómo se combina eso en «Dollhouse»? Pues es algo que el estudio no quiere contar en todos sus detalles, para sorprendernos cuando el juego aparezca a finales de mayo.

«Dollhouse» nos pone en la piel de Marie, que se verá perseguida por personajes desconocidos y amenazadores, mientras recorre las extrañas estancias de la casa de muñecas que da nombre al juego. Pero, de vez en cuando, Marie puede usar esos poderes sobrenaturales para huir de sus perseguidores, o mover objetos con la mente y lanzárselos para aturdirlos... ¡o para ver a través de los ojos de

> “Ayuda a Marie a recuperar sus recuerdos en una aventura de estilo noir y tintes surrealistas”

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Aventura
- **Estudio/compañía:** Creazn Studio/Soedesco
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 24 de mayo de 2019

dollhouse.creaznstudio.com

LAS CLAVES

- Será una **aventura de estilo noir,** con una historia de terror psicológico.
- **Encarnaremos a Marie,** la que fuera una gran detective, en busca del secreto para descifrar sus recuerdos perdidos.
- Escaparemos de **un perseguidor, mientras "vemos" a través de sus ojos.**
- Tendremos hasta **40 habilidades activas y pasivas** para personalizar el estilo de juego.
- Incluirá un multijugador **con 14 personajes jugables distintos.**

PRIMERA IMPRESIÓN

Una aventura que combina thriller, estilo de cine negro, ambientación onírica y casi sobrenatural, para un estilo de juego realmente único.

Un mundo a caballo entre la realidad y la fantasía

En «Dollhouse» la estética y el desarrollo narrativo se convertirán en dos pilares fundamentales. Creazn Studio afirma que nos sumergiremos en un mundo donde la paciencia, la observación y la adecuada planificación de cada paso y cada recurso marcarán la diferencia. Eso sí, el multijugador dará un giro de tuerca a esta experiencia, con una adaptación del juego del gato y el ratón con catorce personajes jugables únicos.



¡Una pesadilla surrealista le espera a Marie! La que fuera la mejor detective del mundo ha perdido la memoria y trata de recuperar sus recuerdos a toda costa.



¿Qué se esconde en esta extraña mansión? La "casa de muñecas" que da nombre al juego encierra misterios y secretos.





¿Es real o se trata de una alucinación? En «Dollhouse» nos toparemos con un mundo a medio camino entre lo real y lo onírico, donde Marie tendrá que luchar contra sus propios demonios.

su enemigo! Esa situación de suspense dará un giro y nos permitirá ver desde ambas perspectivas la situación. Es algo bastante extraño, puede que confuso y, sin duda, surrealista. Un juego del gato y el ratón en que los papeles se pueden intercambiar.

Imagina esto, ahora, con una estética en blanco y negro –poco habitual, aunque no inédita– que aporta un estilo también visual al de cine negro que ya ofrecerá «Dollhouse». Así, Creazn quiere sumergirnos en una experiencia casi onírica donde realidad y ficción se pueden confundir fácilmente. No es la primera vez que un juego intenta manipularnos con estos recursos –el mismo «Transcendence», es de los más recientes–, pero hay algo extrañamente atractivo en «Dollhouse» por cómo fusionará las percepciones de los distintos personajes a lo largo de la trama, y de cómo seremos capaces de manejarnos con ellas.

Pesadilla en compañía

Pero, además, «Dollhouse» quiere dar un giro de tuerca más a este concepto, y llevarlo al límite con un modo multijugador. ¿Cómo puede funcionar esto? Bueno, hay que tener en cuenta un par de elementos clave del diseño del juego. Por un lado, «Dollhouse» ofrecerá hasta cuarenta habilidades –los poderes sobrenaturales que decíamos– que podremos desbloquear a lo largo de la aventura para avanzar. Muchos de estos podrán ser usados en el multijugador, pero de forma algo distinta. Y es que en el multijugador habrá catirce personajes distintos para elegir, cada uno con ciertas habilidades y características, que podremos usar para jugar con los amigos a ese algo sádico juego del gato y el ratón de Creazn.

«Dollhouse» bebe de la literatura de terror –especialmente Stephen King–, el cine y muchas otras fuentes, pero coge toda esa herencia y la retuerce para intentar ofrecer algo realmente nuevo. Que lo haya conseguido o no, tras todo el tiempo que lleva en desarrollo, lo veremos dentro de muy poco. **A.P.R.**





WHITE NIGHT
Su estética en blanco y negro, pero más de cómic, recuerda al juego de Creazn Studio.



MURDERED SOUL SUSPECT
Un mundo surrealista y sobrenatural daba forma a una aventura de lo más original.



INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Aventura/Acción
- **Estudio/compañía:** Storm in a Teacup/ Wired Productions
- **Distrib.:** Avance Discos
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 2 de mayo de 2019

closetothesungame.com

LAS CLAVES

- Será una **aventura de acción y terror,** en primera persona, ambientada en un s. XIX alternativo.
- **La ambientación se inspira en la obra de Nikola Tesla,** en un mundo cambiado por su trabajo científico.
- La historia se desarrollará **a bordo de un barco, el Helios,** donde ha estallado una epidemia.
- Seremos **Rose, una periodista** que embarca en el Helios en busca de su hermana, Ada.
- Usará una **estética art decó,** a lo «BioShock».

PRIMERA IMPRESIÓN

Acción, aventura, ciencia y terror se darán la mano en un juego que visualmente será impactante, y cuya trama nos sumergirá en un s. XIX alternativo.

CLOSE TO THE SUN

El terror que nació de la ciencia

El sueño de la razón produce monstruos. Uno de los aguafuertes más conocidos de Goya encierra, en esa frase y en su sobrecogedor impacto visual, auténtica sabiduría. Pero, a veces, también esa razón, que puede derivar en conocimiento y ciencia, es capaz de crear monstruos. Sí, ya sabes, algo del estilo de ese tópico cinematográfico que tan buenos resultados da del científico loco. Y, de ahí, a ese otro aforismo que dice que la línea que separa la genialidad de la locura es muy, muy fina.

Un poco de todo esto, con innegables influencias de algunos títulos ya clásicos en PC, es el punto de partida del juego de Storm in a Teacup que llegará en muy pocos días. Y es que «Close to the Sun» es uno de esos juegos que no han hecho mucho ruido durante su desarrollo, pero que ahora que está a la vuelta de la esquina empieza a deslumbrarnos con su propuesta, tan brillante como el sol que menciona en su nombre. Y en él habrá ciencia, terror, mundos alternativos, algo de historia real, acción, personajes carismáticos, una trama fascinante y muchos homenajes a clásicos y simbolismo por doquier. ¿Crees que vas a poder resistirte a conocer al mismísimo Nikola Tesla?

La utopía científica

La trama y desarrollo –y hasta la estética– de «Close to the Sun» recuerda poderosa e inevitablemente a la saga «BioShock», especialmente al juego original.

Estamos en 1897 y en un s. XIX alternativo. Nikola Tesla ha cambiado el mundo con su genio y sus inventos. Pero quiere ir más allá. Ha diseñado el Helios, un barco creado a partir de sus propias investigaciones e ingenios, en el que ha reunido a la elite científica internacional para que puedan trabajar sin cortapisas ni límites de ningún tipo. De ningún tipo. Aislado de la sociedad, en aguas internacionales, el Helios es el paraíso para las mentes científicas del momento.

Y entonces, sube a bordo Rose Archer, periodista, que va en busca de su hermana Ada. Pero nada en el Helios es lo que Rose esperaba. Enormes estancias y salones vacíos. Pasillos silenciosos. Y un extraño olor que flota en el ambiente, inundando todo el barco. Como carne putrefacta. Y en la entrada, una palabra pintada: ¡cuarentena!

> **“Tesla ha diseñado una utopía científica en alta mar, el Helios, pero algo ha ido muy, muy mal”**

¿**Qué ha ocurrido en el Helios?** Las mejores mentes científicas de finales del s. XIX se reúnen en un navío creado por Nikola Tesla. Pero pronto, todo se tuerce dramáticamente.

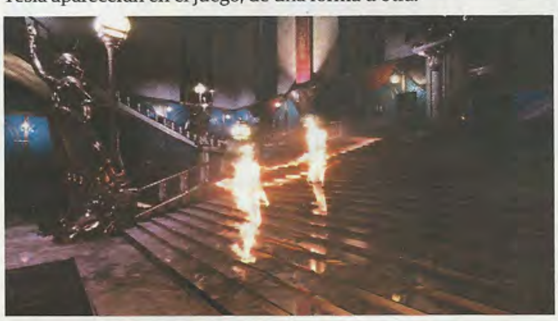
Tesla: la inspiración del genio que cambió el mundo moderno

El misterio que rodea la vida de uno de los grandes genios de los dos pasados siglos es tan parte de su leyenda como su trabajo científico. Sus disputas con Edison, su excentricidad, su muerte... Cine y literatura han contribuido a ello, y resulta extraño que la figura de Tesla no figure más en los juegos –salvo en «Dark Void», que no tuvo gran repercusión–. Quizá «Close to the Sun», un nombre muy significativo, cambie eso.





¡**El genio de Tesla adquiere forma!** Muchos de los inventos de Tesla aparecerán en el juego, de una forma u otra.





¡**Todo está en llamas!** Y no, viendo lo que está pasando no es un accidente. Aunque quién sabe, lo mismo alguna de las bobinas de la sala de máquinas nos haya jugado una mala pasada.

La utopía de Tesla se ha convertido en un misterio flotante. Pero no tan abandonado como podría pensarse.

¿Un nuevo Rapture?

Las similitudes con Rapture y la utopía de «BioShock», con esa sociedad perfecta, son notables. Además, la estética art decó de «Close to the Sun» abunda en ello. Pero... ¿es un juego demasiado similar? No, en realidad. El título de Storm in a Teacup quiere ser más un juego de terror, exploración y puzles, que de acción, aunque la perspectiva en primera persona también será similar.

De hecho, los responsables del juego afirman que tienen como referentes más directos a títulos como «Soma» y «Outlast» –quitando el aspecto de terror puro– que a los de la saga «BioShock». La narrativa quiere ser ambiental, haciendo de pequeños detalles del escenario –recortes de prensa, pases de visita al Helios– parte fundamental de cómo se cuenta la historia. Pero no estamos ante un juego de acción, como «BioShock». Es una aventura en la que la atmósfera, la ambientación, será una de las claves. El crujido de las cubiertas, el sonido de tuberías, el crepitar de las llamas en los salones incendiados. Y la voz de Tesla que, de vez en cuando, nos llama desde algún lugar desconocido a través de la megafonía.

El sonido, de hecho, será otro de los elementos vitales en el diseño de «Close to the Sun». Y, aunque no será un juego de acción, también la habrá ocasionalmente. Momento en que los ruidos darán paso a secuencias musicales que intentarán elevar la tensión del momento. Quizá, persiguiendo a una sombra que intenta escapar de nosotros... o mientras huímos de alguien que nos persiga.

«Close to the Sun» no será –no quiere serlo– «BioShock», pero que desde el principio te intenten poner a la altura de un clásico como el de Irrational no es, desde luego, una mala comparación ni una referencia menor. ¿Estás listo para embarcar en el Helios? **A.C.G.**





BIOSHOCK
El estilo visual y estética de «BioShock» han marcado el camino para este nuevo juego.



BIOSHOCK INFINITE
El universo alternativo de «BioShock Infinite» guarda también aspectos similares.



SHENMUE III

- **Género:** Aventura/Acción
- **Estudio/compañía:** YS Net/Deep Silver
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 27 de agosto de 2019

shenmue.link/?en

Finalmente, veinte años después de su estreno en Dreamcast, la historia de Ryo Hazuki y la venganza contra el asesino de su padre parece llegar a su fin. Yu Suzuki, de nuevo, se pone en la dirección, producción y guión de la tercera entrega. Una entrega de la que asegura que se ha creado "por y para los fans". En cualquier caso, puede que se convierta en la continuación más tardía de una saga en la historia del videojuego -con permiso de «Duke Nukem Forever»-, aunque también le quedará la medalla de haber estrenado el concepto de mundo abierto.

SILENT NIGHT

- **Género:** Aventura/Puzles - **Estudio/compañía:** Darkling Room/Iceberg Interactive
- **Idioma:** Inglés - **Fecha prevista:** segundo trimestre de 2019

www.darklingroom.co.uk/crowngames/silentnight



Nochebuena en la Inglaterra rural. Una iglesia aislada. Un cazafantasmas, Nigel Danvers, se enfrenta a una apasionante aventura en la que se cruza con los espectros de personajes de distintas épocas históricas, desde el tiempo de la Peste Negra, cuando la maldición comenzó, hasta el futuro cercano. Una historia realmente atractiva, para los amantes del misterio a lo indie. Y tiene demo.

AGE OF WONDERS PLANETFALL

- **Género:** Estrategia/Turnos - **Estudio/compañía:** Triumph Studios/Paradox
- **Idioma:** Español (textos) - **Fecha prevista:** 6 de agosto de 2019

www.aow-planetfall.com



El de 2019 va a ser un verano inolvidable para los amantes de las sagas clásicas. En este caso, la estrategia por turnos volverá a ser la protagonista de la nueva entrega de «Age of Wonders», que nos llevará a un universo de ciencia ficción. Seis facciones disponibles, dinosaurios, amazonas, civilizaciones extintas y opciones de conquista, diplomacia y comercia nos esperan el próximo agosto.

DEVIL'S HUNT

- **Género:** Acción/Aventura
- **Estudio/compañía:** Layopi Games/1C Entertainment
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** tercer trimestre 2019

www.1cpublishing.eu/game/732-devil-s-hunt

La dualidad entre luz y oscuridad, la eterna lucha entre el bien y el mal que todos llevamos dentro, se convierte para Desmond, el protagonista de «Devil's Hunt», en algo literal. Tras adquirir poderes diabólicos se enfrentará en este juego de acción a mutitud de enemigos sobrenaturales, mientras lucha por mantener el equilibrio entre su naturaleza humana y demoníaca. Todo, en un espectáculo de combate en tercera persona, donde Cielo e Infierno dependen de un simple humano. ¿De qué lado quieres que se incline la balanza?



TRINE 4

- **Género:** Puzles/Aventura
- **Estudio/compañía:** Frozenbyte/Modus Games
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Fecha prevista:** otoño de 2019

www.trine4.com

Con el subtítulo «The Nightmare Prince» y, de nuevo, la base del entorno 2.5 D para su diseño de escenarios y puzles globales, «Trine» volverá el próximo otoño. Tras una tercera entrega que pasó bastante desapercibida -y aquejada de numerosos bugs-, Frozenbyte recupera a los clásicos personajes -Amadeus, Zoya y Pontius- en una nueva aventura de cuento de hadas plagada de objetos que manipular, enemigos que combatir y puzles que resolver. Una fórmula casi mágica que puede volver a funcionar de maravilla.



WE WERE HERE TOGETHER

- **Género:** Aventura/Puzles
- **Estudio/compañía:** Total Mayhem Games
- **Idioma:** Inglés
- **Fecha prevista:** 2019

totalmayhemgames.com/games/we-were-here-together

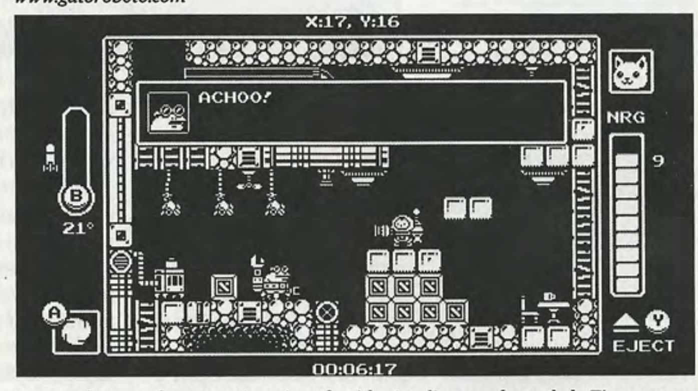


La tercera entrega de la saga «We were here» llegará este año para, de nuevo, invitar a un par de amigos a jugar online, mientras se comunican de viva voz, en una experiencia de exploración y resolución de puzles colaborativa. En esta ocasión, desde el campamento base hasta la infiltración de un tenebroso castillo, empezaremos explorando desoladas tundras hasta llegar al final de la aventura.

GATO ROBOTO

- **Género:** Acción/Aventura
- **Estudio/compañía:** Doinksoft/Devolver Digital
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** primavera de 2019

www.gatoroboto.com



Por mucho que algunos se imaginen la vida -inteligente- fuera de la Tierra como criaturas humanoides, lo mismo nos llevamos una sorpresa y tiene más razón el juego de doinksoft con sus gatos. «Gato Roboto» nos pone en el pellejo peludo de un agurrido minino que debe rescatar al capitán perdido de su nave estelar, accidentada en un extraño mundo alien. Como volver a los años 80 de golpe.



THE BERLIN WALL

- **Género:** Acción/Aventura/Estrategia
- **Estudio/compañía:** K202/Playway SA
- **Idioma:** Inglés
- **Fecha prevista:** noviembre de 2019

theberlinwallgame.com

Empezar a conocer «The Berlin Wall» y acordarse -inevitablemente- de «This War of Mine» es todo uno. El juego de K202, eso sí, toma un período muy concreto y un escenario muy real como cimientos de su propuesta. En ella se mezcla aventura, estrategia, sigilo y algo de acción, poniéndonos en la piel del líder de un grupo resistente que ayuda a gente a escapar del Telón de Acero. Planificar, conseguir recursos, hacer los contactos adecuados, amenazar, sobornar, solicitar ayuda... Los límites morales se pondrán a prueba en un juego único.

LA REDACCIÓN RESPONDE...

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que puedas opinar.

¿VUELVE INDY?

Me encantan las películas de Indiana Jones, son mis favoritas, así que me gustaría recomendar a todos los lectores de Micromanía el juego «Pathway». Es homenaje descarado a Indiana Jones, desde la ambientación a la música o las misiones, y es un juego de estrategia táctica y rol bastante entretenido. ¡Solo falta traducirlo! ■ Benyi



Buena recomendación. A nosotros también nos gusta «Pathway». Es una mezcla de «XCOM» y «FTL», con la ambientación de Indiana Jones. La estrategia es básica y a veces es repetitivo, pero es muy divertido y lo están mejorando continuamente.



PENSANDO EN TODOS

Me gustan los juegos de coches, pero no todo el mundo tiene un PC gaming de última generación ni puede pagar 60 euros por «Forza Motorsport 7». Así que quiero felicitar a Microsoft por lanzar «Forza Street» gratis. No necesita un PC potente y es bastante entretenido. ■ Lolo Q.

Es cierto Lolo, no todo el mundo tiene PCs para jugar a los títulos más punteros, pero ten en cuenta que a la mayoría puedes jugar con las opciones gráficas en nivel medio o bajo.

«Forza Street» es un juego pensado para portátiles y móviles. No necesita mucho hardware y las carreras apenas duran uno o dos minutos. Ideal para jugar un rato en tiempos muertos. Como dices, es gratis y ha salido para Windows 10, aunque a final de año estará en iOS y Android.

ROL JAPONÉS

Me acabo de enterar de que el juego de Switch «Octopath Traveller» sale el mes que viene para PC. Me gustan mucho los JRPG clásicos por turnos, así que estoy pensando en comprarlo. ¿Lo habéis jugado? ■ Jackula

Pues sí Jackula, lo hemos jugado y, si te gustan los juegos tipo «Final Fantasy», te va a encantar. Algunos jugadores critican que las ocho historias de los otros tantos personajes son poco épicas y que el avance es muy artificial, ya que hay que ir saltando de una historia a otra sin razón aparente y sin una narrativa que las una. Pero si aceptas entrar en este "juego", las historias son dramáticas y emotivas, los gráficos y la música son espectaculares, y los combates por turnos entretienen.

UN AÑO DESPUÉS...

Desde niña me han gustado los juegos de piratas, así que llevo años siguiendo la pista a «Sea of Thieves», pero me he contenido porque no me van los juegos multijugador. Ahora que han anunciado una campaña para un jugador, «Tall Tales», es el momento de comprarlo. ¿Por qué no la sacaron desde el principio? ■ Gemma

Asi es Gemma. Con la actualización del primer Aniversario han añadido un modo Arena, la pesca y la cocina, y misiones narrativas para un jugador llamadas «Tall Tales. Shores of



LA CARTA DEL MES

¡AL FIN!



Tenía muchas ganas de un juego narrativo de Star Wars, así que el anuncio de «Star Wars Jedi: Fallen Order» para mí ha sido la mejor noticia del año. Aunque me hubiese gustado que lo ambientasen en las nuevas películas, la trama de la caída de los Jedis pinta bien. ¡A cruzar los dedos para que sea bueno! ■ A Star Wars fan

Aunque solo hemos visto algunas cinemáticas, la verdad es que «Star Wars Jedi: Fallen Order» es prometedor. Lo que más confianza nos da es que detrás está Respawn, que hizo un gran trabajo con la campaña de «Titanfall» que, aunque corta, estaba muy bien. Si siguen en la misma línea podemos estar ante el Star Wars que llevábamos años esperando.

LA POLÉMICA DEL MES

RAY TRACING EN LAS GTX

Tengo una tarjeta GTX 1070 y me parece un poco ridículo lo que ha hecho NVIDIA, añadiendo el Ray Tracing a las GTX, cuando está claro que no están preparadas para ello. He probado las demos y me van a 10 fps. Para eso, se lo podían haber ahorrado... ■ Kirly

Es cierto que si activas los efectos de Ray Tracing en los juegos con una tarjeta GTX el framerate cae en picado. NVIDIA lo ha incluido con la idea de que, al poder usarse en millones de tarjetas, los desarrolladores lo incluyan en sus juegos. Con efectos Ray Tracing básicos los usuarios de GTX también podrán usarlos.



Además es una forma de que todo el mundo pruebe el Ray Tracing, y así "tentar" a los gamers para que compren una RTX. No dan puntada sin hilo...

Participa en esta sección enviando un e-mail a **elbuzon@micromania.es** o una carta a Blue Ocean Publishing. Micromanía, C/Playa del Puig, 9. 28230 Las Rozas, Madrid.
El empleo de tus datos estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".

Gold», que se irán ampliando en el futuro.

Es cierto que lo ideal hubiese sido incluirlas en el lanzamiento. Pero es un juego que se diseñó para el multijugador, y llegaron muy justos al lanzamiento.



GPU EXTERNA

Tengo un PC de gama media y me estoy planteando comprarme una de esas eGPU, como la Razer Chroma X. ¿Me lo recomendáis? ¿Ofrece el mismo rendimiento que en un PC de sobremesa? ■ Anónimo

Las eGPU permiten conectar una tarjeta gráfica "completa" en un portátil, a través de un cable Thunderbolt 3. En primer lugar, necesitas que tu portátil tenga un puerto de este tipo.

Pierden un poco de rendimiento con respecto a conectar la tarjeta en un slot PCI-Express, pero no deja de ser una tarjeta de PC de sobremesa en un portátil, así que es una gran mejora. Su única hándicap es que estos periféricos son caros y además vienen sin tarjeta, tienes que ponerla tu. Quizá compensaría comprar un portátil gaming, pero eso evalúalo tú.





BUENO Y BARATO

¿Me recomendáis un buen juego nuevo que valga menos de 5 euros? No quiero gastarme mucho dinero, pero tampoco quiero que me dure 10 minutos. ■ Rafa D.

A nosotros nos han gustado mucho «Islanders». Es un juego de construir asentamientos en islas, pero todo es tan sencillo que engancha. Al colocar edificios ganas diferentes puntos según al lado de quién esté, y si alcanzas cierta cantidad de puntos, te dan más paquetes de edificios para seguir construyendo. Es divertido, desafiante y fácil de jugar. Y solo cuesta 4,99 euros. ¡Misión cumplida!

CAMBIO DE OPINIÓN

Siempre he sido un "hater" de los DLCs. Pero después de ver los de «The Witcher 3» o el de la Atlántida de «Assassin's Creed Odyssey», estoy cambiando de opinión. ¿Me estoy volviendo un blando? ■ Juanjo

No creemos que te estés ablandando, Juanjo. Cuando un DLC expande la narrativa, como en «The Witcher 3», o cambia de lo histórico a la fantasía, como «El Destino de la Atlántida», merecen la pena, y no hay nada de malo en "sucumbir". Al contrario.



CÓDIGOS DE DESCARGA

Parece que algunos lectores seguís con problemas con la recepción de los códigos de descarga del juego de regalo. Repasemos de nuevo las instrucciones para solicitarlos y evitarlos en la medida de lo posible.



- Tenemos comprobado que la mayoría de problemas con la recepción de códigos se produce con usuarios que usan direcciones de email con dominios de Microsoft: msn, live, hotmail, etc. Sobre todo hotmail. Así que, por favor, aunque ya lo avisamos en las instrucciones de la web, insistimos: NO USES HOTMAIL para solicitar tu código.
- Si ves que el código no te ha llegado, asegúrate de que no ha entrado en el buzón de Spam.
- Si, aun así, necesitas solicitar tu código pues sigue sin llegarte, utiliza esta dirección de email para ello: **clave.micromania@gmail.com** No uses Facebook (hay problemas con los privados) ni Twitter para solicitarlo. Dejar un comentario en una noticia tampoco resuelve nada. Envía un email. Gracias.

CONTROL

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción/Aventura
- **Estudio/compañía:** Remedy/505 Games
- **Fecha prevista:** 27 de agosto de 2019

CÓMO SERÁ

- Será un juego de **acción en tercera persona**, en la que seremos Jesse Faden, una agente con poderes sobrenaturales.
- Tendremos que descubrir qué ha causado el caos en el **Federal Bureau of Control**, y ponerle fin.
- Lucharemos contra **fuerzas procedentes de otras dimensiones**, que han entrado en el FBC.
- Podremos **manipular el entorno** gracias a nuestros poderes.
- La acción se desarrollará en **la Oldest House**, el rascacielos que es el cuartel general del FBC.

¡Así desatarás tu poder interior!

Sí, hay agencias gubernamentales secretas que velan por la seguridad del mundo. Pero no para investigar a países enemigos. Lo que Jesse hace es controlar amenazas de universos paralelos.

Fue en 1964 cuando se descubrió la Oldest House. Unos agentes investigaban eventos de mundos alterados en los túneles del metro de Nueva York, pero el origen estaba en el edificio. Por fuera, un rascacielos normal y corriente, de estilo brutalista. Pero no. La Oldest House no es precisamente algo normal. Es una estructura en cuyo interior la realidad se rasga y se rompe. Donde las leyes físicas cambian y dejan de funcionar como fuera de sus muros. Un lugar que cambia y que es el canal por el que otras dimensiones se abren paso en la nuestra, a través de estancias que llaman Umbrales. Y, de vez en cuando, las fuerzas que entran se centran en objetos, casas, personas. Mantener este secreto y estas fuerzas bajo control es, precisamente, la razón de ser del FBC, el Federal Bureau of Control. O lo era. Hasta que todo se fue al traste.

> **“Ayuda a Jesse a devolver la normalidad al FBC, usando sus poderes sobrenaturales”**

Solo Jesse Faden puede acabar con el caos, descubrir la realidad de lo que pasa y saber qué papel jugamos en esto. Esto es «Control».

Otra realidad

Si todo esto, que es la base de la trama de «Control», te suena sacado de series como "Fringe" o "Expediente X", no es por casualidad.





Remedy tiene un gusto especial por los misterios barrocos y la ciencia, algo que en literatura ha creado el género del New Weird y que inspira «Control». Un universo en el que la realidad no es como la conocemos y es posible transformarla. Cosas que suenan a Lovecraft, a Poe, pero también a Harlan Ellison o Robert Bloch.

En «Control» asumiremos el papel de Jesse Faden, una agenta dotada de poderes sobrenaturales cuyo origen puede tener que ver con las fuerzas que entran

¡Deja que Jesse Faden desate todos sus poderes! La nueva aventura de Remedy llegará este verano para sumergirnos en un mundo de conspiraciones, dimensiones paralelas y poderes sobrenaturales.

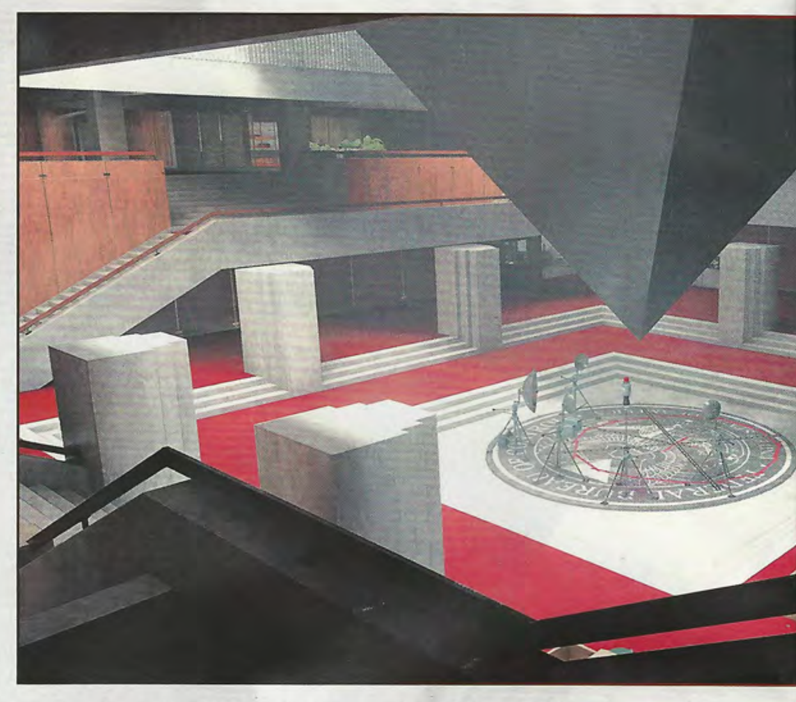
LOS EXTRAÑOS PODERES DE JESSE



Jesse Faden, la protagonista, sería un bicho raro fuera de aquí, pero en el Federal Bureau of Control es perfecta para la misión que tiene por delante: usar sus poderes para volver a tenerlo todo... bajo control.



Levitación, telequinesis y otras serán las habilidades de Jesse para intentar averiguar qué ha ocurrido y ponerle fin. ¿Podrá cerrar el acceso a los Umbrales? ¿Podrá salvar nuestro universo con sus poderes?



por los Umbrales. Y es que en la sede del FBC, donde se traslada y custodia a personas con habilidades especiales para estudiarlos e intentar dominar el poder de los Umbrales, algo lo ha alterado todo. ¿Qué? Eso es lo que tendremos que averiguar y, claro, controlar, ayudando a Jesse a desarrollar sus poderes.

Remedy, para ello, ha echado mano de algunos de los elementos que suelen definir sus aventuras. La acción estará presente, pero la atmósfera y la narrativa serán los pilares.

Jesse, por ejemplo, irá desbloqueando parte de sus habilidades poco a poco, para llegar a lugares inaccesibles. Su arma, por

Si Jesse se cruza con algún obstáculo... bueno, ¡que se prepare el obstáculo! Los poderes de Jesse nos permitirán explorar el mundo de juego de formas poco habituales: si hay que levitar, se levita. Si hay que hacer que algo estalle... ya puedes imaginar qué ocurrirá. Lo que podremos hacer en «Control» será realmente único.





¿Qué es lo que dice, doctor Darling? Los fans de Remedy ya estamos acostumbrados a sus recursos narrativos. «Control» nos traerá de vuelta algunos, como las grabaciones en vídeo que se activarán en momentos determinados de la trama.

otro lado, será muy especial, pudiendo transformarse en varias.

Por otro lado, sus poderes de levitación, telequinesis, etc. le permitirán modificar el entorno, alterando también la percepción de la realidad, al chocar con las fuerzas de otras dimensiones.

La narrativa nos dará píldoras de la historia a través de elementos conocidos en Remedy, como grabaciones en vídeo. Y, por supuesto, puzles, secretos y personajes misteriosos darán forma a una historia que se desarrollará en un entorno muy especial, porque la Oldest House será tan protagonista como Jesse. ¿Un lugar donde nada es lo que parece? ¡Nos apuntamos ya! **A.P.R.**



ESCENARIOS ALUCINANTES PARA UNA HISTORIA ALUCINANTE



La puesta en escena de «Control» será uno de sus elementos primordiales. Las estancias de la Oldest House, el edificio donde toda la acción transcurre, serán entornos tan alucinantes como los eventos que vivamos allí.



Los diseños de los escenarios serán casi hipnóticos. Tengamos en cuenta que dentro de la Oldest House estarán los accesos a los Umbrales, dimensiones paralelas en las que todo puede ser muy distinto a nuestro universo.

ZONA micromanía

¡Bienvenidos este espacio de los que compartimos la pasión por los videojuegos en las múltiples formas que nos brindan los títulos de PC!

ZONA MICRO PANORAMA INDIE

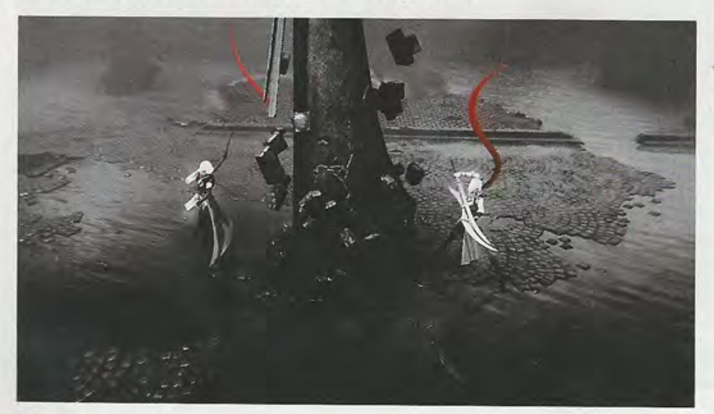
Que un desarrollador mítico vuelva a primera plana o se recicle en indie no sorprende. Ya tiene su carrera labrada y la vida, quizá, solucionada. Pero algunos nombres se nos antojan una revolución, porque son capaces de inventar géneros y experiencias, como antes.

OTHERCIDE

Oscura lucha y por turnos

Género: Estrategia **Idioma:** Inglés **Desarrollador:** Lightbulb Crew **Fecha:** 2019
Web: *www.othercidegame.com* **INTERÉS:**

Trasladar la ambientación de un «Dark Souls» a la estrategia por turnos es algo que no habíamos visto hasta «Othercide». Aún faltan meses para que esté listo, pero ya tenemos una idea de lo que buscan sus desarrolladores. Repartidos entre Francia y Suecia, tienen un juego de disparos por equipos cenital, «The Games of Glory». Pero su próximo título se llena de tonos oscuros y detalles en rojos brillantes. También de personajes estilizados, misteriosos y que hasta recuerdan un poco a «Devil May Cry», pero con una dificultad que promete ser más endiablada, de ahí lo de ver algo con los «Souls», en una primera impresión.





PIXEL REEF

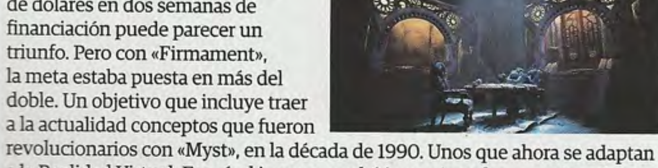
¡Del creador de «Another World»!

Género: Varios **Idioma:** Por determinar **Desarrollador:** Éric Chahi **Lanzamiento:** 2019
Web: *www.pixelreef.fr* **INTERÉS:**

Another World» es un juego fetiche de hace ya casi treinta años, que no ha parado de reaparecer en cada generación. Su responsable, el francés Éric Chahi, es todo un héroe para muchos que vivieron sus orígenes. Con otros nombres como «Future Wars» o «Heart of Darkness», que también se relacionan con él. En la última década, «From Dust» fue otra experiencia curiosa y original, que tuvo a Ubisoft en la parte de la producción. Pero todo esto es pasado. Desde 2016, Chahi se ha metido de lleno en el terreno indie con una nueva empresa, Pixel Reef. Una que empieza a anunciar juegos, con «Paper Beast» entre sus primeras propuestas.

EN CAMPAÑA

FIRMAMENT



Conseguir más de medio millón de dólares en dos semanas de financiación puede parecer un triunfo. Pero con «Firmament», la meta estaba puesta en más del doble. Un objetivo que incluye traer a la actualidad conceptos que fueron revolucionarios con «Myst», en la década de 1990. Unos que ahora se adaptan a la Realidad Virtual. Eso sí, el juego se podrá jugar sin gafas, en ordenadores normales, como indican sus creadores. Cyan, responsables de este juego, nos recuerdan que, aunque tengan presente «Myst», «Firmament» promete ser algo nuevo. Si al final se completa como esperamos.

www.kickstarter.com/projects/1252280491/firmament

ANTSTREAM



Con tantos proyectos de juego en la nube que nos atacan, solo era cuestión de tiempo ver algo como AntStream. Una propuesta que no promete los gráficos más avanzados sin un PC por medio. Sino experiencias variadas y comprobadas, en forma de juegos clásicos. Además, esta plataforma puede servir para preservar títulos que, de otra manera, se perderían. Pues el trabajo de recuperarlos y mantenerlos en la legalidad va incluido. Mientras, en el lado del usuario, el catálogo promete miles de títulos. Con suscripciones de por vida y una buena lista de opciones para apoyar el proyecto.

www.kickstarter.com/projects/234135283/antstream-retro-gaming-reborn

Salirse de lo habitual o dejar atrás a quien daba estabilidad son decisiones difíciles. Tanto, que nos sorprenden de quien ha estado en lo más alto y ahora emprende el camino independiente. Hasta los más grandes parecen cansarse de la opulencia y, por supuesto, de la presión. Pero no pasa nada, porque en el terreno de lo indie siempre hay sitio. Pasa con personajes ilustres de los videojuegos y con desarrolladoras. Aunque siempre parezca que, si tienen éxito en estas aventuras, tendrán un trono reservado para volver. Mientras, nosotros vemos cómo avanzan los proyectos. Se cierran ciclos y los videojuegos no paran de llegar. En formatos conocidos o con modificaciones que los convierten en virtualmente eternos.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Hasta Oculus se libra de los cables. Lo que no esperábamos era la fiebre por dejar de lado el PC en este terreno. Menos mal que aún se ve luz en el tope de gama y que todo avanza en paralelo: gráficas más capaces, software eficaz y sistemas sin cables cada día mejores.

TROVER SAVES THE UNIVERSE

A lo Rick & Morty

■ **Género:** Aventura ■ **Plataforma:** HTC Vive, Oculus Rift
■ **Desarrollador:** Squanch Games Inc. ■ **Disponible:** 4 de junio 2019 ■ **Precio:** 24,99€
■ **Web:** *www.troversavestheuniverse.com* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

Ya hemos visto cómo convertirnos en Rick Sánchez y a qué se enfrenta Morty con su abuelo en la Realidad Virtual. Ahora toca otro título de la misma factoría, con las mismas referencias a sangre, violencia, lenguaje obsceno, etc. No faltan seres alienígenas, conversaciones que parecen detener el mundo y muchas cosas que "escuanchear". Este título puede ser traumático en muchos sentidos, pero no podemos pasar de la que parece una de las aventuras más originales para PC este año.





JIM BOURKE AIRSHOW TRAINER

Simulación en RV

■ **Género:** Simulador ■ **Plataforma:** HTC Vive, Oculus Rift
■ **Desarrollador:** Knife Edge Software ■ **Disponible:** Por determinar ■ **Precio:** Por determinar
■ **Web:** *acrofs.com* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■



Sin disparar y con una interfaz más sencilla que en la mayoría de los simuladores, así es esta experiencia de vuelo. Una que aísla al jugador para que desplazarse por el aire lo sea todo. Con la inmersión de la RV para convencer a cualquier fan de los simuladores. Aún falta un año para verlo en condiciones, pero merece la pena estar pendientes del acceso anticipado en Steam, a la espera de más aeropuertos, pruebas de velocidad y habilidad o una optimización para soñar con las alturas.

DEMOS

FOVOS
HTC VIVE



Humanos con implantes genéticos en el cerebro son el peligro de este juego de supervivencia, en primera persona y mucha oscuridad.
■ *www.onskull.com*

PERSPECTIVES: PARADISE
HTC VIVE, OCULUS RIFT, WMR



Más bien como documento histórico que como juego, esta experiencia nos lleva a presenciar una prueba nuclear el 1 de noviembre de 1952.
■ *yle.fi/paratiisi*

SCP: BLACKOUT
HTC VIVE, OCULUS RIFT



Toca explorar unas instalaciones en las que no está claro contra qué protegerse o si lo importante es salvar al exterior de lo que tengamos delante.
■ *www.theclassifiedx.com*

«Control» tiene ya todo casi en su sitio para descubrirse dentro de nuestras pantallas. Casi como «Tropico 6», que ya está disponible. Pero hay mucho que contar sobre cómo han llegado o llegarán estos y otros juegos. Además de ver qué ofrecen otros con sus demos.

DEMOS

M.A.S.S. BUILDER



Para luchar contra una invasión alienígena, esa es la razón de ser de unos engendros mecánicos que ya podemos probar sin coste.
■ *www.v-dgt.com*

SUPER ANIMAL ROYALE



Todo empieza con animalitos dulces y delicados, pero la destrucción se apodera de esta experiencia gratuita donde no faltan bolas tipo hámster.
■ *www.animalroyale.com*

MASSIVE AIR COMBAT



El aire se llena de vehículos con ganas de sobrevivir a costa de los demás en este título de batallas masivas en el aire.
■ *www.emerose.biz*

CONTROL

Como "en los límites de la realidad"

■ **Género:** Acción ■ **Idioma:** Inglés ■ **Estudio:** Remedy Entertainment ■ **Disponible:** 27 de agosto 2019 ■ **Precio:** 59.99 €
■ **Web:** *controlgame.com* **INTERÉS:**

Desde Remedy aprovechan cualquier oportunidad para diferenciar «Control» de sus anteriores títulos. No es «Max Payne», ni «Alan Wake» o «Quantum Break». Los dos años previos y lo que queda hasta que salga sirven para definir algo más que una historia. Se mantienen los elementos raros, pero desde el primer momento. Sin que haga falta un proceso de entendimiento. Esto se lo ahorran, pues el usuario ya parece estar educado para comprender.

El diseño brutalista, con elementos enormes, va en línea con el sonido. Otro punto de inflexión en el desarrollo de Remedy, donde colabora Martin Stig Andersen. El compositor en títulos como «INSIDE» y «Wolfenstein II: The New Colossus» nos puede dar una idea de qué nos espera. Tampoco falta Petri Alanko, nominado a los BAFTA y responsable de «Alan Wake» y «Quantum Break». En palabras del director del juego: "no me puedo imaginar una mejor combinación para «Control» que Petri Alanko y Martin Stig Andersen. El estilo profundo y emotivo de Martin combinado con la energía única de Petri Alanko dan un resultado final especial".



Lo nuevo de Remedy promete una mezcla entre su ambientación ya conocida y novedades que sorprendan desde el primer minuto de juego.

DIARIO DE DESARROLLO

ANCESTORS: THE HUMANKIND ODYSSEY



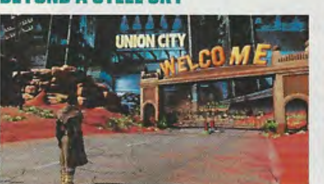
Beber y buscar alimentos, mientras se busca la supervivencia de la especie, es lo que nos enseñan en un nuevo vídeo de este título.
■ *www.ancestorsgame.com*

THE DARK PICTURES MAN OF MEDAN



Un nuevo tráiler deja ver cómo de protagonista es el mar en este título y la importancia de las decisiones en una aventura gráfica moderna.
■ *www.thedarkpictures.com*

BEYOND A STEEL SKY



El clásico de Amiga vuelve con aspecto y jugabilidad renovados, pero con los mismos responsables: Dave Gibbons y Charles Cecil.
■ *www.revolution.co.uk*

TROPICO 6



Ya está a la venta y podemos dirigir más que nunca en la franquicia. Con una completa serie de vídeos en los que ver cómo ha ido el desarrollo.
■ *www.worldoftropico.com*

A finales de abril se han despertado los vientos que traen piratas nuevos a «Sea of Thieves». Pero antes de esto hemos visto que DC mantiene el tipo ante Marvel, en cuanto a juegos masivos online y que los mods no dejan de sorprender

DC UNIVERSE ONLINE

La Liga de la Justicia más oscura

Género: Rol **Idioma:** Inglés **Estudio:** Daybreak Game Company **Disponible:** 28 de Marzo 2019 **Precio:** Gratis **Web:** *www.dcuniverseonline.com* **INTERÉS:**

Por tiempo limitado, «DC Universe Online» tiene a Zatanna, John Constantine, Mordru, Doctor Fate, Felix Faust o Shazam metidos en una nueva aventura. Un episodio de los grandes que incluye variedad para uno o varios jugadores. Todo ello con un toque místico que cambia la forma en que los personajes usan sus poderes. La magia es algo ante lo que las sustancias extraterrestres pueden verse en inferioridad.

Los espacios que se presentan, como House of Mistery, hacen que esta experiencia online cambie otra vez. Como aliciente se incluye equipamiento, estilos, artefactos, objetos básicos y más elementos que añadir a nuestros perfiles. En cuanto a los personajes, nuevas animaciones, un proceso profundo de equilibrado y la lucha entre la cordura y el poder desatado también añaden su toque novedoso.





Shazam! Está claro que no podía faltar en estas fechas tan señaladas para el héroe de DC.

DEAD BY DEADLIGHT

"Groovy!"

Género: Acción **Idioma:** Inglés **Estudio:** Behaviour Interactive Inc. **Disponible:** 2 de abril 2019 **Precio:** 4,99€ **Web:** *www.deadbydaylight.com*
INTERÉS:

Esta forma brutal de sobrevivir o cazar no para de sorprender con sus añadidos. Iconos de películas de terror como Halloween o Pesadilla en Elm Street se hacen familiares. Pero la aparición de Ash Williams, el protagonista de Evil Dead, es algo que ha disparado nuestras ganas de jugar.



SHADOW OF THE TOMB RAIDER

Ahora, con un caimán más grande

Género: Acción **Idioma:** Español **Estudio:** Eidos **Disponible:** 2 de abril 2019 **Precio:** 4,99€ **Web:** *tombraider.square-enix-games.com*
INTERÉS:

Quizá no sea lo que nos esperábamos por la historia de Lara. Pero no deja de ser interesante la forma en que crece el juego de Eidos. Con un gran animatrónico creado hace cientos de años y que nos lleva al Sur de América. Se añade un nuevo conjunto para la protagonista y pruebas rodeadas de lava.



MODS

FALLOUT NEW VEGAS
FPGE



El final ya no es tal con este mod que permite seguir tras lo previsto por los desarrolladores.
www.nexusmods.com/newvegas/mods/66726

BATTLE FOR MIDDLE EARTH
BLUE WIZARD MOD



Elfos como nueva raza jugable y cambios en las facciones originales son algunas de las adiciones.
www.moddb.com/mods/blue-wizard-mod

HALF-LIFE 2: EPISODIO 2
VANCE



Cambiar la perspectiva con que se juega a este clásico es algo que hemos visto hasta oficialmente. Pero ahora toca ser Vance.
www.moddb.com/mods/vance

MIGHT & MAGIC 3
HEROES 5.5



Pasa de 30 objetos nuevos, tesoros, recompensas, localizaciones y mucho más.
www.moddb.com/mods/might-magic-heroes-55

La fórmula se estira cada mes con los Battle Royale y el modelo de negocio se ceba con los Free2Play. Pero con cada vez más variedad, veremos cuál aguanta el tirón y se mantiene interesante durante más tiempo. Antes de que llegue la siguiente moda, claro.

THE ARK OF HORIZON

Un Battle Royale donde se vuela mucho

Género: Acción **Idioma:** Inglés **Estudio:** MiaoXi Studio **Lanzamiento:** 19 de enero 2019 **Web:** *www.twitch.tv/melee_official*
INTERÉS:

Parece que desde que lo conocimos en enero no ha tenido los seguidores millonarios de otros títulos del género –o al menos lo que era fácil de imaginar–. Pero «The Ark of Horizon» ha aguantado estos meses disponible con algunos detalles que lo hacen realmente interesante. Como la inteligencia artificial que separa los cuerpos del alma y que justifica la ambientación. El 14 de enero salió del acceso anticipado de Steam, pero no por ello ha dejado de recibir actualizaciones de forma habitual por parte de sus responsables. El estilo, con posibilidad de volar con cierta libertad, lo hace un poco diferente del resto en su subgénero, y por tanto de lo más atractivo.



En «The Ark of Horizon» lo de volar no se limita solo a la aparición de los jugadores en la isla de turno. Es parte fundamental de la jugabilidad.





APÚNTATE A LA BETA

SPELLBREAK



Con el pack de fundadores a la vista, «Spellbreak» aún tiene plazas para sus primeras fases de pruebas. Quien estuviera en la lista de su versión Alpha, puede que haya empezado ya a experimentar cómo se mueve un Battle Royale como este, con la magia como uno de sus pilares.
playspellbreak.com

PLANETSIDE ARENA



La beta cerrada de «Planetside Arena» que cerró los primeros meses de año dio paso a un lanzamiento el 26 de marzo. Pero aún podemos decir que apuntarnos al juego es como seguir con el proceso de pruebas. Porque toda la información que reciben los desarrolladores parece destinada a mejorar el título.
www.planetsidearena.com

ACTUALIZADOS

SKYFORGE: NEW HORIZONS



Desde el 9 de abril hay un nuevo planeta, Terra, así como los Draconids en el bando enemigo.
sf.my.com

ARMORED WARFARE



Arabian Nights llega a las batallas blindadas en una nueva temporada, ampliando el garaje.
aw.my.com

DISIDIA FINAL FANTASY NT



La versión gratuita del juego da un repaso a 30 años de historia.
dissidiafinalfantasynt.square-enix-games.com

DCS WORLD STEAM EDITION



A falta de que vuelvan «X-Plane» o «Flight Simulator», «DCS» apuesta por la accesibilidad.
digitalcombatsimulator.com

TANK FORCE



Más carros se mueven sobre el terreno de «World of Tanks».
tankforce-eu.extreme-developers.com

El negocio de los juegos en formato físico puede tener su tiempo contado. Pero la perspectiva de quedarnos sin algo que colocar en una estantería nos aterra. De ahí que veamos que las tiendas se llenan de material relacionado con los lanzamientos de moda.

TOTAL WAR: THREE KINGDOMS

El complemento por esperar

Género: Estrategia **Idioma:** Español **Estudio:** Creative Assembly **Lanzamiento:** 8 de marzo 2019 **Precio:** 149,99 € **Web:** *www.totalwar.com*
INTERÉS:

Con algunos cambios de última hora, parece que «Three Kingdoms» ocupa ya su puesto en la serie de Creative Assembly. Este nuevo «Total War» vuelve a la base histórica que ya había dominado la saga, de nuevo bajo el paraguas de SEGA. Con un escenario oriental y mucha historia que se ve lejana en Occidente.

La edición para coleccionistas de «Total War: Three Kingdoms» viene en una caja de color rojo. Esta se llena con un libro de arte que inspira a quien vaya a jugarlo. Un póster a doble cara nos deja ver el mapa de la campaña y representa al clásico señor de la guerra. Tampoco falta una figura de 24 centímetros que representa a Guan Yu. En la parte digital, recibimos el pack «Yellow Turban Rebellion Warlord», con tres nuevas clases, habilidades, armas y armaduras para los señores de la guerra.



Esta entrega de la saga «Total War» es una gran oportunidad para empaparse de la cultura de los tres reinos.

DE COMPRAS

SONIC THE HEDGEHOG

Un juego de mesa pone de su parte para intentar devolver la diversión y originalidad a la saga de SEGA y su mascota por excelencia.

amazon.com



VEGA

El personaje "más español" de «Street Fighter» se presenta con una figura producida por SHFiguarts y que saldrá este año a la venta.

www.shfiguarts.com

TRIVIAL STRANGER THINGS

La cultura popular de los años en que está ambientada la serie Stranger Things sirve a un juego de la serie Trivial, con quesitos normales y "del revés".

amazon.com



GEARS OF WAR

La saga de Microsoft llega este año con una nueva propuesta, cooperativa, pero también con más figuras, como esta de Cole.

www.stormco.com.hk



PARA TU COLECCIÓN

LEGO HOMEWORLD 2

Ante el exceso de oferta en productos LEGO clásicos, otros toman el relevo de la compañía danesa con los videojuegos como base. Pero han sido modelos de terceros lo que nos llama la atención esta vez. Con series como las de «Homeworld 2». Brick Formation ofrece diseños que pasan de 500 piezas por unos 250 dólares o casi 600 para un destructor Hiigaran. En Gearbox están encantados con la iniciativa.

brickformation.com



LECTURAS

POETAS EN LA NUBE

Este libro es una llamada literaria hacia el trabajo de los que crean contenidos en Youtube. El personaje, David de la Red, es conocido como Alteregox. Internet y las Redes Sociales eliminan barreras y también lo hacen en el crimen.

Pedro Verdugo, el autor, publicó en 2016 La falsa metáfora del Péndulo de Newton y vuelve con otra novela negra, siempre con una base técnica muy de agradecer.

www.heroesdepapel.es



■ **Evento:** IEM Katowice 2019 ■ **Juego:** Varios ■ **Compañía:** ESL ■ **Fecha:** 28 febrero 2019 ■ **Fuente:** *eslgaming.com*

OTRO RÉCORD PARA IEM KATOWICE



El evento de «CS: GO» de este año fue el más concurrido y visto en la historia de ESL.

Los 10 días que duraron los torneos del evento de ESL en Katowice dieron de sí para algo especial. Nada menos que 174.000 asistentes dieron cuenta de hasta qué punto son populares los eSports presenciales en Polonia. A pesar de que otras compañías, como Wargaming, hayan echado el freno en lo que otros años era toda una fiesta.

Los seis torneos de Katowice han tenido de invitados «CS: GO», «StarCraft II», «DOTA 2» y hasta «Fortnite» o «Guns of Boom». La oferta se renueva un poco cada año, aunque se mantiene el núcleo duro. Algo que es garantía de éxito, más allá del reclamo con 2,5 millones de dólares en premios a equipos y jugadores.

157 millones de horas vistas online por 232 millones de espectadores dan idea de la verdadera dimensión de la cita. Con 20 millones simultáneos en el momento más concurrido y 21 idiomas para llegar a todo el mundo. «Counter-Strike: Global Offensive» fue protagonista, especialmente, con el Major Intel Extreme Masters y 195 millones de espectadores acumulados durante el evento.



■ **Evento:** SRO E-SPORT GT Series ■ **Juego:** Assetto Corsa ■ **Compañía:** 505 Games ■ **Fecha:** 13 de abril a 29 septiembre 2019 ■ **Web:** *www.sro-esport.com*

ASSETTO CORSA COMPETIZIONE



El 29 de mayo sale la versión 1.0 y ya calienta en Monza con su SRO E-SPORT GT Series.


La competición de «Assetto Corsa» cuenta este año con SRO, Pirelli, AK Informatica y es el juego oficial de Blackpain GT Series.

KUNOS Simulazioni tiene mucho de cara para convertir su «Assetto Corsa» en el fenómeno de conducción competitiva del año. 505 Games anuncia que antes de junio estará lista la versión 1.0. Pero no se trata solo de un lanzamiento más, sino de otra fase para encumbrar el eRacing. Con más profesionales que puedan dedicarse a conducir frente a la pantalla y labrar su carrera. Desde Monza, el 13 de abril, hasta Barcelona, el 29 de septiembre, la SRO e-Sport GT Series pasará también por el Paul-Ricard de Francia, Spa Francorchamps en Bélgica y el mítico Nurburgring GP en Alemania. Como premio, en tres clases, la oportunidad de conducir junto a la Lamborghini Squadra Corse. Están por definir los galardones finales.

SALÓN DE LA FAMA

CHO 'MARU' SUNG CHOO



La edad para empezar a jugar en circuitos profesionales de eSports es algo que se tiene en cuenta según el lugar. En Corea, Cho 'Maru' Seong-ju apareció en televisión con solo 13 años para jugar la GSL de 2010. Ahora, con 21 años, la bolsa de premios conseguidos pasa de 717.000 dólares. Aunque su raza favorita no deja de ser los Terran, algo que le identifica una vez en juego.

En cuanto a equipos, pasó un par de temporadas en Prime y lleva desde 2013 bajo las siglas de Jin Air Green Wings. Con una carrera longeva que no para de acumular éxitos, ganó dos veces seguidas el GSL, y se mantiene en el top 20 de los mejores jugadores de la historia. Como detalle curioso, está considerado como uno de los Cuatro Jinetes de los Terran, junto a INnoVation, TY y ByuN.


Desde Corea, como era de esperar, 'Maru' es uno de los jugadores más jóvenes de la historia en el circuito profesional de «StarCraft II».

■ **Evento:** Overwatch Cosplay Battle ■ **Juego:** Overwatch ■ **Compañía:** Activision-Blizzard ■ **Lugar:** Europa ■ **Fecha:** marzo 2019 ■ **Web:** *cosplaybattle.playoverwatch.com*

LA BATALLA DE LOS COSPLAY DE OVERWATCH

La competición de los eSports no se libra solo delante de la pantalla, los personajes de carne y hueso también luchan por ver cuál es más popular.



Torbjörn Magni, de Francia, se llevó el premio al mejor cosplay de Europa en Overwatch Cosplay Battle de marzo 2019. El jurado profesional estaba compuesto por los artistas de Blizzard, Renaud Galand y Rachel Day, así como los profesionales del cosplay Sosenka y Kamui. La decisión tuvo alguna frase interesante de cara a los participantes "Nunca había visto una combinación de tantas técnicas y materiales distintos en un solo disfraz y todavía me cuesta creer lo real y auténtica que era la recreación", afirmaba Svetlana Quindt de Kamui Cosplay sobre el Torbjörn de Francia. La participación española tuvo una representación de lujo, con Nebulaluben, Fonteart e Ireneskyworld. Mientras el voto popular fue al D.Va de Rusia.

■ **Evento:** Gaming & eSports de ICEMD ■ **Juego:** Varios ■ **Compañía:** ESIC ■ **Fecha:** mayo 2019 ■ **Web:** *www.icemd.com*



EL OBJETIVO DE POTENCIAR ESPORTS

El 17 de mayo se abren las puertas del primer programa especializado en Gaming & eSports Business Development.


Enrique Benayas ICEMD

La formación en marketing se ha volcado con los eSports en los últimos tiempos, al igual que lo hacen cada vez más empresas. Muchas de ellas, sin relación alguna con los videojuegos, pero que ven en la competición un vehículo para llegar a un público que se aleja de los canales habituales. Así que no es extrañó que desde ICEMD, dependiente de la escuela de negocios ESIC, se haya organizado una cita en la que participan representantes de Fox, la asociación española de videojuegos, veteranos de la industria y periodistas. Este evento de mayo promete dar una visión desde la experiencia en los videojuegos tradicionales y cómo se abren a un mercado en plena ebullición.

LIGAS PRINCIPALES DE E-SPORTS



LVP
Si quieres seguir en directo los enfrentamientos de una de las ligas nacionales con más solera, no dejes de pasar por la web de la LVP. Hay torneos diarios. **Web:** *www.lvp.es*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/lvpes*



ESL - SPAIN
La mayor compañía de eSports del mundo; mueve una enorme cantidad de jugadores y reparte cuantiosos premios.
Web: *play.eslgaming.com/spain*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/esl_spain*



OGSERIES UNIVERSITY
La liga universitaria de eSports regresa en una nueva temporada con torneos para «League of Legends» y «HearthStone» entre otros títulos, enfrentando a 16 equipos.
Web: *www.ogseriesuniversity.com*

EL TERMÓMETRO

CALIENTE



COMCAST INVIERTE EN ESPORTS
50 millones de dólares han ido al Sur de Philadelphia, por parte de Comcast, para crear el primer centro nacional de eSports en Estados Unidos.
corporate.comcast.com

ESPORTS LEAGUE FRIENDS
Riot ha añadido una nueva aplicación para seguir la competición de «LoL» desde dispositivos iOS y Android, bajo el nombre de Esports.
euw.leagueoflegends.com

TEMPLADO



EL LORE DE LOL
La ambientación en los cuentos de Demacia ha pasado a algo más oscuro en «League of Legends», con las islas de la Sombra, Thresh y Kalista.
euw.leagueoflegends.com

TWITCH RIVALS APEX LEGENDS
500.000 $ son suficiente para motivar a los que siguieron las semanas de clasificatorios para Twitch Rivals Apex Legends Showdown.
europe.twitchcon.com

FRÍO



GAMESTOP LO INTENTA
La bajada en ingresos de Gamestop ha inclinado a la cadena de tiendas a crear un centro de eSports junto a Complexity Gaming en Frisco, Texas.
www.complexitygaming.com

RIESGO DE LESIONES
El Instituto de Tecnología de New York y un grupo de profesionales de la medicina alertan del incremento de lesiones causadas por malos hábitos en los eSports.
www.nyit.edu

EN PORTADA

CARMAGEDDON 2

Y la polémica sobre la violencia continuaba

Lo de hacer que hablen de ti, aunque sea mal, es una estrategia que siempre funciona. Y si no, que se lo digan a los chicos de Stainless y SCi que, hace 20 años, decidieron seguir exprimiendo el limón de la polémica sobre la violencia gratuita con «Carmageddon 2. Carpocalypse Now», cuya portada ocupaba el número 44 de Micromanía. Nos fuimos hasta sus estudios en la isla de Wight, pudimos contemplar el proyecto en desarrollo, sus primeras versiones jugables in situ, hablar con ellos, disfrutar del espectáculo salvaje, gore y gamberro del juego y, de paso, tomarnos unas pintas en un cuco pub con la gente del estudio. El juego lo tenía todo para reventar el mercado, como hizo su predecesor: acción, diversión, jugabilidad, mejoras técnicas a tutiplén y, sí, el as en la manga de la polémica por su temática. Comparar su "realismo" violento con lo que se ve hoy casi mueve a risa, pero así eran las cosas entonces. En todo caso, el reportaje que ofrecimos sobre su desarrollo dejaba bien a las claras que la violencia no dejaba de ser un elemento más del juego. Un juego que marcó una época hace dos décadas.



Atropellos, sangre, muerte sobre ruedas. ¡Violencia! Stainlees y SCi sabían sacar partido a la polémica.



Las posibilidades de personalización del coche, con sus mejoras y arreglos, eran de lo mejor.



Todo se volvía mucho más "real"... dentro de lo que cabe. Tanto los coches como los atropellos eran más espectaculares.



MICROMANÍA 44, TERCERA ÉPOCA

Y con él llegó el Infierno... Y la polemica sobre la violencia explícita, y el acusar a los videojuegos de ser el Mal. ¿Cómo nos atrevimos a dar la portada de «Carmageddon 2» en Micromanía? Pues porque era un juegazo. Pero había mucho más que ver.

EL PERSONAJE
MICHEL ANCEL



Uno de los grandes iconos de la industria. Ha desarrollado toda su carrera en Ubisoft, y es uno de los integrantes más respetados de la compañía. A él se debe la creación del mítico Rayman, uno de los títulos clave para hacer grande a Ubisoft, así como de «Beyond Good & Evil». Es de esos pocos autores con carta blanca total en sus proyectos.

DESTACADO
DUNE 2000

El lavado de cara del gran clásico de la estrategia

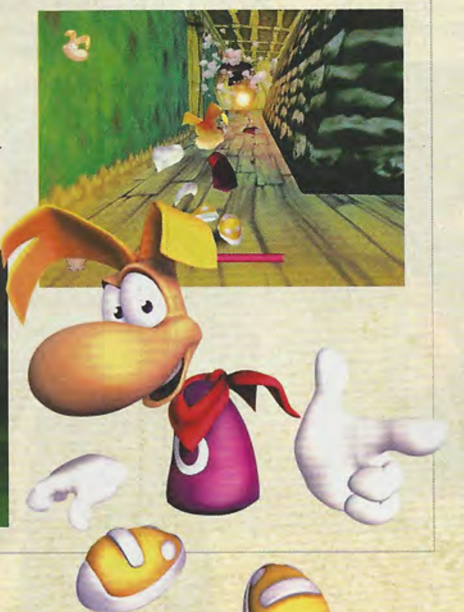



Secuencias cinemáticas en vídeo con actores de primera fila de la época, una renovación de la historia del mítico «Dune», mejoras técnicas, un aspecto visual de impresión para la época y la enorme jugabilidad del juego que definió el género del RTS. Así era «Dune 2000», la puesta al día de uno de los más grandes clásicos de todos los tiempos en PC. Era tan bueno como recuerdas, sí, y si lo volvieran a lanzar hoy, remozado y puesto al día, seguiría siendo tan jugable y divertido. Los tiempos han cambiado, pero los juegazos de estrategia, como «Dune 2000», siguen manteniendo la calidad.Fue el MegaJuego del mes.



PRIMER VISTAZO A RAYMAN 2

Hace 20 años uno de los grandes personajes icónicos del videojuego se animaba a dar el salto al universo 3D. Hasta entonces, las plataformas de «Rayman» se movían en un único plano. Así que nos fuimos a Ubisoft Montpellier para charlar con Michel Ancel y el resto del estudio y contemplar cómo iba a ser su nuevo universo.

MICROMANÍA 44 TERCERA ÉPOCA

No siempre es cierto que cualquier tiempo pasado fue mejor, pero viendo estas páginas del número 44 de Micromanía... ¡lo parece!



IMÁGENES DE ACTUALIDAD

Lara se ponía más sexy, los malos tenían un carisma tal que haste tenían juegos para ellos solitos y la IA en los videojuegos tenía una cara adorable. ¡Vaya imágenes!



COLIN MCRAE RALLY

Y aquí estaba a punto de llegar el juego que redefiniría el mundo de los títulos de velocidad. Pocos han marcado tanto un género como «Colin McRae Rally».



HEART OF DARKNESS

Años de espera llegaron a su fin con el lanzamiento de «Heart of Darkness», una sensacional combinación de aventura y plataformas que nos entusiasmó.



ISRAELI AIR FORCE

La simulación de vuelo vivía un momento dulce en todas sus vertientes. Tanto, que hasta la fuerza aérea israelí tenía un juego dedicado a sus cazas. ¡Tremendo!

EN PORTADA

CALL OF DUTY WORLD AT WAR

De nuevo en el frente de la Historia

Hace una década se empezó a fraguar el futuro de «Call of Duty», diversificando los escenarios y momentos históricos de la acción bélica que ha dado forma a la saga, año tras año. Si la emntrega anterior «Modern Warfare» llevó la guerra al período contemporáneo, «World at War» devolvió la acción al contexto histórico de la Segunda Guerra Mundial. Pero entonces no sabíamos que hasta «WWII» no volveríamos a ese frente. Sea como fuere, «World at War» nos llevaba a un escenario que no se ha prodigado demasiado en el género –salvo en excepciones como «Pacific Assault»–: el Pacífico. Y enfrente el temible ejército japonés.

En el número 163 de Micromanía echábamos un primer vistazo a «World at War» con un reportaje en el que avanzábamos las líneas maestras del juego de Treyarch y Activision. Los japoneses con sus katanas, las luchas en la jungla, el multijugador cooperativo, el salto al frente ruso... LA acción y la Historia se unían de nuevo en un juego que realmente sorprendió por el realismo de sus escenas y su entorno, con numerosas novedades en la saga.


El frente del Pacífico era el principal escenario de «World at War«, luchando contra las fuerzas japonesas.


¡Qué temibles eran los japos con sus katanas! Parecía mentira, pero masacraban al enemigo que no veas.


También llegábamos a luchar en Europa, en la piel de soldados rusos, mientras luchábamos contra los ejércitos del eje.



MICROMANÍA 163, TERCERA ÉPOCA
De vuelta al frente de la 2ª Guerra Mundial con «Call of Duty», que tras «Modern Warfare» se convertiría en el último juego "histórico" de la saga hasta la llegada de «WWII». Pero el número 163 podría haber llevado muchas otras portadas...



EL PERSONAJE ISAAC CLARKE

Uno de esos personajes convertidos en héroe por accidente, forzado por la pura supervivencia en un entorno hostil, y con una cortadora como arma. El ingeniero protagonista de la saga «Dead Space» es ya un icono de similar calado a Gordon Freeman. Su nombre era un homenaje a dos autores míticos de ciencia ficción, como Isaac Asimov y Arthur C. Clarke.



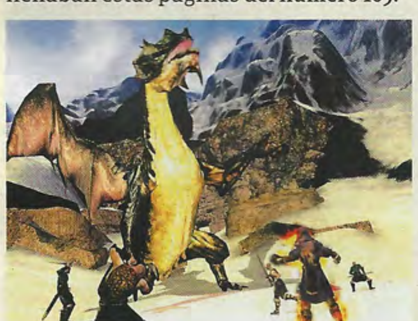
DESTACADO
ROL ONLINE

Los MMO seguían arrastrando legiones de fans





Hoy, solo el incombustible «World of Warcraft» sigue vivo y coleando –aunque ya no sume los millones de jugadores de hace años–, pero en 2008 teníamos cantidad de MMO que intentaban disputarle el trono a Blizzard. Por eso, preparamos un reportaje lleno de los títulos más destacados del momento. Seguro que si eres fan, alguno de ellos has probado: «Tabula Rasa», «El Señor de los Anillos Online», «Vanguard» «City of Heroes»,«Age of Conan» y muchos otros llenaban estas páginas del número 163.



BLIZZARD INVITATIONAL 2008

Hace 10 años Blizzard ya las montaba a lo grande para sus fans. La Blizzard Invitational de 2008 se celebró en París con «Diablo III» como estrella principal, pero «WoW» y «StarCraft II» también arrastraron mulitudes al evento. Torneos, conferencias, sorteos, cosplay. El evento fue, en realidad, la excusa para el anuncio oficial de «Diablo III», pero vaya espectáculo.







MICROMANÍA 163 TERCERA ÉPOCA

El futuro, la ciencia ficción, los superhéroes... ¡en el número 163 no todo era Historia! Y para comprobarlo, el mejor ejemplo son estas páginas.



DEAD SPACE

Uno de los mejores juegos de terror y acción estaba a punto de llegar. «Dead Space» prometía convertirse en algo grande. Pero superó las mayores expectativas.



TUROK

Un clásico de la acción volvía completamente renovado. Y era tan grande y divertido que se merecía una guía con todos los trucos y fases al descubierto.



CHAMPIONS ONLINE

Los MMO se sucedían hace una década, abarcando las temáticas más variadas. Los superhéroes también estaban de moda, así que la combinación era perfecta.



SPACE SIEGE

El nuevo juego de Chris Taylor cambiaba la fantasía medieval por la ciencia ficción futurista, pero la esencia de su saga «Siege» se mantenía en este proyecto.

CLÁSICOS DE VUELTA

BRUTAL LEGEND



¿Se puede ser un clásico con "solo" una década a sus espaldas? En el caso de «Brutal Legends» no tenemos la menor duda. El original juego de Double Fine vuelve con toda su energía e intensidad.

■ *www.gog.com/game/brutal_legend*

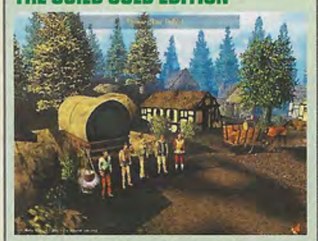
HEARTS OF IRON



Si te va la estrategia bélica seguro que eres fan de «Hearts of Iron». Y si no, lo serás, gracias a estar de nuevo disponible, tres lustros tras su aparición. El original, claro.

■ *www.gog.com/game/hearts_of_iron*

THE GUILD GOLD EDITION



La Edad Media, estrategia, comercia, diplomacia... «The Guild» es una saga bien conocida por los jugadores de estrategia, que puedes volver a vivir en su mejor edición.

■ *www.gog.com/game/the_guild_gold_edition*

Cuando los clásicos reviven, sea en su forma original o como nuevas entregas de sagas míticas, el corazón del fan del retro se alegra como si fuera Navidad. Este mes, casi nos da un taquicardia...

REGRESO AL INFIERNO

DIABLO

El gran clásico de Blizzard llega a GOG



- **Género:** Rol
- **Idioma:** Inglés (voces y textos)
- **Estudio/compañía:** Blizzard
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Precio:** 8.89 €
- **Consíguelo en:** *www.gog.com*

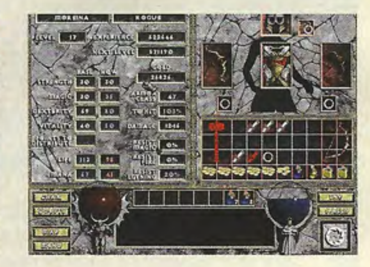
INTERÉS: ■■■■■■■■■

Pocos, muy pocos juegos hay capaces de redefinir un género y crear legiones de seguidores. «Diablo» está entre esos elegidos –y no es el único de Blizzard, en realidad–, pero pocos imaginaban que Blizzard y GOG iban a llegar a un acuerdo para traer de vuelta el mismísimo clásico original, salido del Infierno para que todos puedan conocer el origen de la leyenda del rol. No tenemos ni idea de las horas que pudimos echarle en su momento, pero sabemos que vamos a volver a luchar contra el Carnicero y buscar al Señor del Terror durante muchas más. ¡Esto sí que es una vuelta a lo grande!









HISTORIA VIVA DEL VIDEOJUEGO EN UN GRAN MUSEO



MUSEO ARCADE VINTAGE

Que Ibi, cuna de la industria juguetera española, vaya a ser la sede del Museo del Videojuego Arcade Vintage es toda una declaración de intenciones. El ayuntamiento ha cedido el espacio de la antigua fábrica de Rico para una exposición permanente de 900 metros cuadrados, donde habrá actividades, talleres, cursos y visitas guiadas. ¿El objetivo? Convertirse en uno de los mejores de Europa. ¡Gran noticia!

■ *www.museoarcadevintage.com*



DE VUELTA EN LAS CALLES
STREETS OF RAGE 4

Los viejos héroes callejeros nunca mueren

■ **Género:** Acción/Arcade ■ **Idioma:** Por confirmar ■ **Estudio/compañía:** Lizardcube/Crush Games/DotEmu ■ **Lanzamiento:** 2019
■ **Precio:** Por confirmar ■ **Consíguelo en:** *www.streets4rage.com* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■





Su presencia en PAX East a finales de marzo y la presentación de nuevas secuencias del juego en acción, han bastado para que los nostálgicos de uno de los arcades más míticos de todos los tiempos, «Streets of Rage», disfruten como nunca de la nueva entrega de la saga que está ya a punto de volver tras tres décadas. La aparición de Axel y Blaze repartiendo, de nuevo, a diestro y siniestro, con su estética de gráficos dibujados a mano, ha servido para confirmarnos que el lanzamiento está un poco más cercano. ¡A luchar!







LA WEB DEL MES

READY AND PLAY





Noticias, análisis, remakes, libros, máquinas. Es difícil no considerar a Ready and Play como una de las mejores web retro en español, porque tiene de todo, y todo realmente bueno. Busques información sobre un clásico de alguna máquina antigua o la información más reciente sobre algún nuevo título de la escena retro, no tengas duda de que la encontrarás en este estupenda página.

Pero, además de las noticias y los juegos, sus reportajes y series de artículos son realmente interesantes. Sin duda, es una página de lo más recomendable para cualquier fan del retro, si te interesa estar al tanto tanto de lo antiguo como de lo nuevo.

■ ***www.readyandplay.com***



Los canales de Youtube y de Ivoox son otro acceso a la información retro que se puede encontrar en Ready and Play, si quieres ampliar las opciones y el conocimiento que te ofrecen.



¿VERÁ LA LUZ... O SE QUEDARÁ EN EL LADO OSCURO?



REMAKE «DARK FORCES»

Casi 25 años han pasado desde que «Dark Forces» viera la luz en 1995, y sigue estando en la memoria de jugadores y profesionales de la industria. Tanto que Jason Lewis, responsable de entornos en Obsidian, lleva tiempo trabajando en un "remake" del primer nivel del juego usando Unreal Engine. No está claro si llegará a ver la luz como producto jugable, pero su aspecto es algo impresionante, de verdad.

■ ***www.artstation.com/artwork/1nxaGK***



LLEGA LA SEGUNDA GENERACIÓN

La RV evoluciona y... ¡es mejor que nunca!

En 2019 se estrena la segunda generación de gafas de realidad virtual. Más baratas, con mejores lentes y menos cables. ¿Es el momento, por fin, de dar el salto?

Pese a que las ventas no han acompañado tanto como se esperaba, la Realidad Virtual ha llegado para quedarse. Sus posibilidades son tan inmensas y espectaculares que nadie quiere tirar la toalla. Oculus, HTC, Valve, HP... ¡incluso Nintendo! han anunciado nuevas gafas de Realidad Virtual.

Esta Segunda Generación promete mejorar las tres grandes limitaciones de la primera hornada. La más obvias son los cables. Ya podemos confirmar que los sensores externos están muertos. Ninguna de las nuevas gafas los usan. Esto reduce el espacio necesario y simplifica la instalación, porque los cables se reducen a uno (al puerto DisplayPort que se bifurca a un USB) o ninguno, si son gafas autónomas. En teoría no debería afectar al tracking, al aumentar el número de cámaras en las gafas de 2 a 4 o 5.

Otra mejora importante va a estar en el visor y las lentes. Aumenta la resolución pero, sobre todo, se reduce el efecto rejilla y el difuminado cuando te mueves. Es una experiencia más cómoda y satisfactoria.

La polémica del IPD

El punto más polémico, que va a entrar en todos los debates, es que casi todos los nuevos modelos eliminan la posibilidad de ajustar el IPD por hardware. El IPD es la distancia interpupilar, es decir, entre las pupilas de los ojos. Cada persona tiene un IPD diferente, y si el IPD de tu cara no coincide con el IPD de las lentes puedes verlo borroso en los bordes, y otras limitaciones. Las gafas de gama alta incluyen IPD por hardware, lo que significa que puedes separar o alejar las lentes para ajustarlas a tu IPD y verlo perfecto. En esta segunda generación algunos modelos como Oculus Rift S eliminan el IPD por hardware y lo sustituyen por software, que no hace mucho porque la distancia entre lentes sigue siendo fija. Si tienes un IPD cercano al de las gafas no hay problema, pero si te desvías un poco, que el IPD sea fijo puede impedir incluso que puedas usar las gafas.

La consecuencia de reducir el hardware, eliminado los sensores externos y el IPD por hardware, es que también baja el precio. Algunos modelos como Oculus Rift S costarán sobre los 400 euros, que es un buen punto de partida, porque con descuentos y promociones se podrán conseguir a buen precio.

Cada vez más gafas autónomas

Otra tendencia que vamos a ver en 2019 es el auge de las gafas autónomas, es decir, que tienen un procesador móvil en las propias gafas, y no necesitan un PC

¡HASTA NINTENDO SE APUNTA!

Nintendo tampoco ha querido quedarse fuera de la realidad virtual. Con Nintendo Labo VR ofrece unas gafas de cartón muy sólidas y con una definición sorprendentemente alta. Es cierto que el FOW es pequeño y todo se difumina cuando mueves la cabeza, pero el efecto de inmersión es convincente, y podremos jugar a «Super Mario Odyssey» y «The Legend of Zelda Breath of the Wild» en realidad virtual.



Teniendo en cuenta que solo cuestan 35€, es una experiencia que merece la pena, si tienes una Nintendo Switch.



Oculus Rift S sacrifica algunas cosas, como el panel OLED o el IPD fijo, para reducir el precio.

para funcionar. Oculus Quest, Oculus Go, HTC Vive Focus, funcionan así. No dejan de ser gafas con procesador móvil así que las limitaciones gráficas están ahí, pero pueden ser suficientes en entornos concretos, como los jugadores casuales o las empresas.

Oculus muestra sus cartas

Oculus ha empezado 2019 presentando tres nuevos modelos de gafas que llaman a la confusión, porque parece que algunas se pisan entre sí. Es el caso de Oculus Go y Oculus Quest, dos gafas de realidad virtual autónomas. ¿Por qué lanzar dos modelos diferentes?

Oculus Go son una gafas de entrada 3 DoF. Esto significa que solo registran el movimiento de la cabeza, no registran el posicionamiento (eso sería 6 DoF). No detentan si estás de pie o sentado, o lo que haces con las manos. Por eso solo tienen un mando, que es un simple puntero láser. Están pensadas para usarse sentando, principalmente con vídeo 3D y de 360 grados, o para quien quiera ver Netflix en modo VR. También tiene algunos juegos, pero son muy básicos. A cambio son baratas, sobre los 220 euros.

Oculus Quest también son autónomas, pero son 6 DoF, con cuatro cámaras en las gafas para detectar la posición y el movimiento de las manos. Usan los mismos mandos que las Oculus Rift. Son básicamente como las gafas de Realidad Mixta, pero con procesador móvil, sin cables.

Finalmente tenemos las nuevas Oculus Rift S, que sustituyen a las Rift de primera generación, que ya no se venden.

Ya no usan sensores externos, sino cinco cámaras situadas en las gafas. Entre las mejoras están las lentes, la resolución es un poco superior a las Rift (2560 x 1400 píxeles para los dos ojos), pero por debajo de las Oculus Quest. Además el panel OLED ha "bajado" a un panel LED. A cambio se reduce el efecto rejilla porque ahora hay 3 subpíxeles en vez de 2, y según Oculus la imagen se difumina menos. Por último, la tasa de refresco baja de 90 a 80 Hz, y el IPD es fijo.

Hay bastantes recortes con respecto a Oculus Rift, con un único objetivo: que sea más fácil de instalar, y que cuesten menos. Su precio de partida rondará los 399 o 450 euros. Están fabricadas por Lenovo.

La gran pregunta es, ¿por qué Oculus no ha hecho que las Oculus Quest se puedan conectar al PC, y tener lo mejor de los dos mundos, en lugar de sacar dos gafas diferentes? Ambas se pondrán a la venta esta primavera.

HTC viaja al Cosmos

HTC pretende revolucionar el medio con HTC Vive Cosmos, las primeras gafas de realidad virtual modulares. Están diseñadas para PC, pero se puede insertar un móvil y usarlas como gafas autónomas. Como ha hecho Oculus, HTC también reniega de los sensores externos y los integra en las gafas con ayuda de 4 cámaras. Para ello estrena dos nuevos mandos con una apariencia muy similar a los de Oculus Rift S.

Por desgracia, poco más sabemos. La resolución será "la más nítida de HTC", así que debería estar al nivel de las HTC Vive Pro (2880x1600 píxeles).

Saldrán a la venta a final de año a un precio no especificado.

HTC también ha presentado las gafas autónomas HTC Vive Focus Plus, equipadas con un procesador Snapdragon 835. Pero son para profesionales y solo las venden a las empresas. Cuestan 800 dólares.

¡Valve lanza sus propias gafas!



Al final, los rumores se han hecho realidad. Valve ha confirmado que en mayo revelará sus propias gafas de realidad virtual,

Las nuevas HTC Vive Cosmos serán modulares: podrás añadir diferentes complementos y se pueden conectar tanto al PC como a un móvil.





LOS JUEGOS DE 2019

Para probar las gafas de realidad virtual de segunda generación se están desarrollando nuevos juegos que prometen ir un paso más allá de lo visto hasta ahora.

NO MAN'S SKY VR



Hello Games ha sorprendido a todo el mundo al anunciar que «No Man's Sky» podrá jugarse este verano, completo, en RV. De repente se ha convertido en el juego de RV más grande, y el más vendido. Poder pilotar naves, aterrizar en millones de planetas y conducir vehículos y construir en la superficie, puede ser lo más grande que hemos visto nunca en realidad virtual...

VADER INMORTAL



Disponible para Oculus Quest y Oculus Rift (y por tanto para todas las gafas de PC), se trata de una serie de juegos en tres capítulos ambientandos en el universo de Star Wars, con Darth Vader como protagonista.

VACATION SIMULATOR VR



La continuación del popular «Job Simulator» cambia el trabajo por las vacaciones y nos invita a superar todo tipo de absurdas pruebas y minijuegos en la playa.

BLADE & SORCERY



Aunque aún está como acceso anticipado, este juego ha sorprendido por sus físicas realistas en los combates cuerpo a cuerpo en primera persona.

llamadas Valve Index. Serán unas gafas sin sensores externos y con una resolución similar a las HTC Vive Pro, además de IPD variable por hardware. La tasa de refresco alcanzará los 90 Hz. Además dispondrá de mandos propios que se ajustan a la mano (en lugar de agarrarse por un mango).

Seguramente no serán baratas, pero parece que Valve va a situarse en la gama alta. Saldrán a la venta en junio. Hay rumores de que podrían venir acompañadas de «Half Life VR».

La Realidad Mixta evoluciona

Pese a que Microsoft apenas ha publicitado la Realidad Mixta, las gafas para Windows 10 se han vuelto muy populares, gracias a la bajada de precio de las Lenovo Explorer, que se han podido conseguir por 200 euros.

Ahora llega la Segunda Generación de la Realidad Mixta (es un nombre de marketing, es el mismo tipo de gafas que las Rift o las HTC Vive). Samsung Odyssey Plus entra en esta categoría, pero ya hablamos de ellas hace unos meses, y solo se venden en Estados Unidos.

HP ha presentado HP Reverb, que mejora notablemente la resolución y la comodidad. Posee dos paneles LED con una resolución de 4320 x 2160 píxeles, la más alta de la Realidad Mixta. La tasa de refresco es 90 Hz, y el FOW, 114 grados. La pantalla LED está formada por subpíxeles más pequeños que reducen el efecto rejilla. Sin duda, uno de los mejores paneles del mercado, sino el mejor. Su único punto negro es el IPD fijo a 63 mm.


Las Pimax 8K tienen un FOW de 200 grados, por eso son tan largas.

Usa los sensores clásicos de la Realidad Mixta (dos cámaras y dos mandos) y el conector Bluetooth para los auriculares está en las propias gafas, no en el PC.

Saldrán a la venta esta primavera a un precio de 599 dólares la versión doméstica, y 649 dólares la Pro (solo se diferencian en los materiales del visor).

El último modelo presentado ha sido Acer ConceptD OJO, que tiene un panel idéntico a HP Reverb (4320 x 2160 píxeles), pero el IPD es ajustable por hardware.

Llevan auriculares integrados y el típico tracking de la Realidad Mixta, con 2 cámaras y dos mandos. Puesto que solo hay cámaras en el frontal, el tracking se pierde si estiras mucho las manos hacia atrás. Eso no ocurre en los modelos con 4 o 5 cámaras.



Las Acer ConceptD OJO, ofrecen el, actualmente, mejor visor para la Realidad Mixta.

Pimax 8X, a su aire

Con el paso del tiempo, Pimax se ha consolidado como una de las marcas que más apoyan la realidad virtual, aunque no sean tan conocidas a nivel popular como otras marcas. Ha lanzado varios modelos con especificaciones únicas, como las Pimax 5X Plus, Pimax 5 XR, o las brutales Pimax 8K. No hay trampa, se trata de unas gafas con un panel 8K, 4K para cada ojo (3840x2160 píxeles para cada ojo). Con una tasa de refresco de 80 Hz y un increíble FOW de 200 grados, el más amplio de la RV.

Posee micrófono integrado (no tiene auriculares, pero sí un conector jack de 3.5 mm), y se conecta con el típico cable DisplayPort y USB 3.0. El sistema de tracking es similar a la Realidad Mixta.

Es compatible con Steam VR y Oculus Rift. Como habrás adivinado, no son baratas. Cuestan 899 dólares. **J.A.P.**

LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS	OCULUS RIFT S	OCULUS QUEST	HP REVERB	ACER CONCEPTD OJO	PIMAX 8X
COMPAÑÍAS IMPLICADAS	Oculus, Facebook, Lenovo	Oculus, Facebook	HP	Acer	Pimax
TIPO DE PANTALLA	LED	OLED	LED	LED	CLPL
RESOLUCIÓN COMBINADA	2460x1440 píxeles	2880x1600 píxeles	4320x2160 píxeles	4320x2160 píxeles	7680x2160 píxeles
RESOLUCIÓN REAL (POR OJO)	1230x1440 píxeles	1440x1600 píxeles	2160x2160 píxeles	2160x2160 píxeles	3840x2160 píxeles
TASA DE REFRESCO	80 Hz	72 Hz	90 Hz	No facilitado	80 Hz
ÁNGULO DE VISIÓN	360 grados	360 grados	360 grados	360 grados	360 grados
CAMPO DE VISIÓN	Más de 100 grados	Más de 100 grados	114 grados	No facilitado	200 grados
AJUSTE IPD	Por software	Por hardware	Por software	Por hardware	No facilitado
SENSORES EXTERNOS	No (5 cámaras en las gafas)	No (4 cámaras en gafas)	No (2 cámaras en las gafas)	No (2 cámaras en las gafas)	No
MANDOS	2 Oculus Touch	2 Oculus Touch	2 mandos Realidad Mixta	2 mandos Realidad Mixta	2 mandos propios
PUERTOS USB EXIGIDOS	1x USB 3.0	Sin cables (autónomas)	1x USB 3.0	1x USB 3.0	1 x USB 2.0/3.0
REALIDAD AUMENTADA	No	No	No	No	No
SONIDO 3D	No	No	No	No	No
SISTEMA OPERATIVO	Windows 7 SP1 o superior	Propio	Windows 10	Windows 10	Windows
PRECIO	399 dólares	399 dólares	599 dólares	No facilitado	899 dólares

Este es el hardware de la segunda generación de la Realidad Virtual. Más resolución, sin sensores externos, y con el IPD fijo, salvo excepciones.

GAFAS DE REALIDAD VIRTUAL DE SEGUNDA GENERACIÓN

Estas son las gafas más deseadas en 2019, cuyas especificaciones ya conocemos.

HP REVERB

HP presume de ofrecer la mayor resolución de la Realidad Mixta. Tiene dos paneles LED que suman 2160 x 2160 píxeles en cada ojo, 90 Hz de tasa de refresco, un campo de visión de 114 grados, y una nueva tecnología de subpíxeles que reduce el efecto rejilla. Su única limitación es que el IPD es fijo, 63 mm.

Ahora pesan 500 gramos menos que el modelo anterior, y son mucho más cómodas de usar.

En el tema del tracking mantiene el sistema habitual de la Realidad Mixta: 2 cámaras en las gafas, y los mandos de movimiento de esta plataforma.

El conector Bluetooth para los auriculares está en las gafas, así que no tiene que tenerlo el PC. Usa un único cable DisplayPort que se bifurca en un USB 3.0.

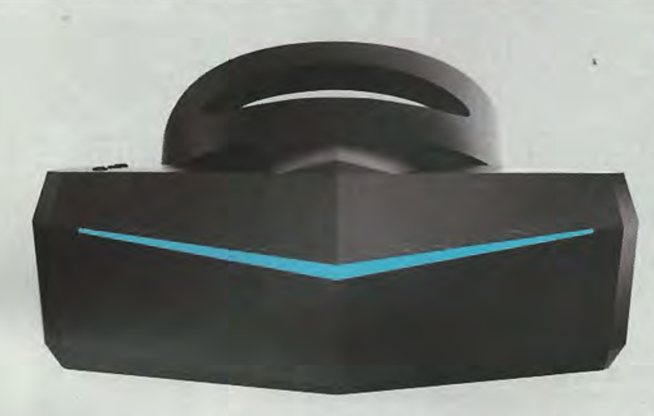
INFOMANÍA

- **Resolución:** 4320 x 2160 píxeles
- **Tipo de pantalla:** 2 x LCD de 2.89 pulgadas
- **Tasa de refresco:** 90 Hz
- **Campo de visión:** 114 grados
- **Sensores en las gafas:** 6 DOF
- **Mandos incluidos:** Sí
- **Conexiones:** 1 x USB 3.0, 1 x DisplayPort
- **Auriculares incluidos:** No
- **Ajuste físico rango IPD:** No

599 €

www8.hp.com/us/en/workstations/mixed-reality-headset/index.html





PIMAX 8X

Si quieres probar algo diferente, las nuevas Pimax 8X rompen con todo lo visto en RV, gracias a su panel 8K y el campo de visión de 200 grados. La tasa de refresco se mantiene en unos aceptables 80 Hz.

Es el panel que ofrece una visión más nítida con un FOW que es casi el doble que la competencia, pero para mover imágenes a 8K vas a necesitar al menos una tarjeta GTX 1080 TI, tenlo en cuenta. Por supuesto, puedes usar otras tarjetas menos potentes, pero tendrás que reducir la resolución.

El tracking es similar a la Realidad Mixta, y es compatible con los juegos de Steam VR y Oculus Rift.

Eso sí, un panel tan extravagante hay que pagarlo. Cuestan 899 dólares.

INFOMANÍA

- **Resolución:** 7680 x 2160 píxeles
- **Tipo de pantalla:** CLPL de baja persistencia
- **Tasa de refresco:** 80 Hz
- **Campo de visión:** 200 grados
- **Sensores en las gafas:** 6 DOF
- **Mandos incluidos:** Sí
- **Conexiones:** 1 x USB 2.0/3.0
- **Auriculares incluidos:** No
- **Ajuste físico rango IPD:** No facilitado

899 €

pimaxvr.com/pages/8k

OCULUS RIFT S

Las sucesoras de Rift llegan con polémica. Tienen un poco más de resolución, mejores lentes que reducen la rejilla, los reflejos y el blur, pero la pantalla OLED a 90 Hz de Rift queda reducida a LED a 80 Hz en Rift S. Otro "recorte" es que el IPD es fijo, no se puede ajustar por hardware, y que ya no tiene auriculares 3D, sino unos altavoces en las orejas. Por suerte, tiene un jack de 3.5 mm para conectar tus propios auriculares.

Los sensores externos ahora estan en las gafas; un sistema mejorado respecto a la Realidad Mixta, ya que usa 5 cámaras en lugar de 2, así que detecta los mandos si los pones en la espalda. Son más cómodas que las Rift, y sencillas de configurar y conectar -solo usa un cable DisplayPort que se bifurca en un USB.

INFOMANÍA

- **Resolución:** 2560 x 1440 píxeles
- **Tipo de pantalla:** 1 x LCD
- **Tasa de refresco:** 80 Hz
- **Campo de visión:** No facilitado
- **Sensores en las gafas:** 6 DOF (5 cámaras)
- **Mandos incluidos:** Sí
- **Conexiones:** 1 x USB 3.0, 1 x DisplayPort 1.2
- **Auriculares incluidos:** No (altavoz interno)
- **Ajuste físico rango IPD:** No

399 €

www.oculus.com/rift-s



OCULUS QUEST

Si buscas unas gafas autónomas para gaming, estas son las mejores. De hecho tienen más resolución que las Rift S, algo incomprensible teniendo en cuenta que usan un procesador móvil Snapdragon 835. Y además tienen ajuste de IPD por hardware. Eso sí, la velocidad de refresco es un poco menor, 72 Hz.

El resto de especificaciones son similares, incluyendo los dos mandos y el tracking a través de cámaras en las gafas (tiene 4 frente a las 5 de Rift S).

Los auriculares son altavoces que envían el sonido al oído, así que no te aíslan del exterior.

Además de los juegos menos potentes de Rift S, también tendrá propios. Oculus dice que intentarán que se puedan conectar al PC, pero aún no es seguro.

INFOMANÍA

- **Resolución:** 2860 x 1600 píxeles
- **Tipo de pantalla:** 2 x OLED
- **Tasa de refresco:** 72 Hz
- **Campo de visión:** No facilitado
- **Sensores en las gafas:** 6 DOF (4 cámaras)
- **Mandos incluidos:** Sí
- **Conexiones:** Sin cables (autónomas)
- **Auriculares incluidos:** No (altavoz interno)
- **Ajuste físico rango IPD:** Sí

399 €

www.oculus.com/quest

ENTRA EN LA NUEVA GENERACIÓN GRÁFICA AL MEJOR PRECIO

MSI GTX 1660 GAMING X

Producto: Tarjeta gráfica gaming **Precio:** 259.90 €
Más información: MSI **Web:** *es.msi.com*

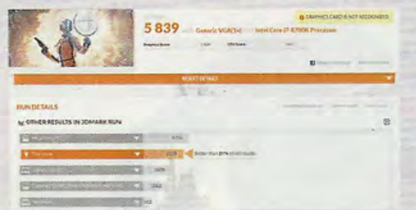


Al ver la GTX 1660 Gaming X –en su versión inferior, además, con memoria GDDR5– es difícil imaginar que pueda ofrecer unas prestaciones como las que tiene. Su tamaño –menos de 25 cm– y ligereza, así como su escaso consumo –tiene una única entrada de 8 pines– llaman a engaño. **Crees que se va a quedar corta en potencia... pero de eso nada**. No es, claro, una gráfica para llevar tus juegos al límite, pero siendo de los primeros modelos híbridos de Nvidia y MSI –arquitectura Turing, sin raytracing– hace accesible a todos una nueva generación de gráficas a un precio sensacional. La mires por donde la mires, es una tarjeta fantástica.

INTERÉS ■■■■■■■■■

PRUEBAS

BENCHMARKS: Al probar la GTX 1660 Gaming X hay que tener en cuenta que no estamos ante una tarjeta de gama alta, pero sorprenden los resultados que arrojan los benchmarks en DX 12, situando el nuevo modelo de MSI al nivel de PC de gama alta -o prácticamente- y quedándose solo ligeramente por debajo de equipos preparados para 4K. Unas pruebas que no dejan lugar a dudas de su potencia para jugar con todo, a nivel medio-alto.









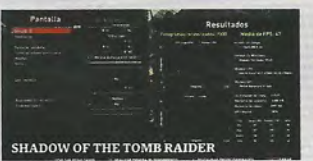
VIDEOJUEGOS: En juegos, a detalle máximo, lógicamente la GTX 1660 Gaming X se queda algo por debajo de gráficas de gama alta, pero llega sin problemas a resultados notables. Tengamos en cuenta, además, que hemos probado la versión "menor" con GDDR5 y, sin embargo, incluso en bestias como «FF XV» está casi a la par de una GTX 1080.


ASSASSIN'S CREED ODYSSEY


FAR CRY NEW DAWN



FINAL FANTASY XV



SHADOW OF THE TOMB RAIDER


TOM CLANCY'S THE DIVISION


TOTAL WAR WARHAMMER 2

NUESTRA OPINIÓN

Uno de los primeros modelos de gráfica híbrida de MSI que, a un precio muy, muy atractivo arroja un rendimiento excelente. Su relación calidad-precio es inmejorable, y si no exiges jugar siempre con detalle ultra, estás ante una tarjeta sensacional.



VALORACIÓN POR APARTADOS



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **GPU:** Nvidia GeForce GTX 1660
- **Núcleos CUDA:** 1408
- **Velocidad de memoria:** 8 Gbps
- **Memoria de vídeo:** 6GB GDDR5
- **Bus de memoria:** 192 bits
- **Boost:** 1860 MHz
- **PCI Express** x16 3.0
- **Conexiones:** 3 x DisplayPort 1.4, HDMI 2.0b 1x
- **VR Ready**
- **DHCP Support:** 2.2
- **Potencia recomendada:** 450W
- **Consumo:** 130W
- **Potencia de entrada:** 8 pines
- **DirectX 12 API**
- **OpenGL 4.5**
- **AfterBurner OC**
- **Monitores simultáneos máximo:** 4
- **G-Sync**
- **Resolución Máxima:** 7680 x 4320
- **Dimensiones:** 247 x 127 x 46
- **Peso:** 845g / 1474g

SI TE VAN LOS FPS, ESTE ES TU RATÓN

CORSAIR M65 RGB ELITE

Producto: Ratón gaming **Precio:** 69.99 €
Más información: Corsair **Web:** *www.corsair.com*



Dirigido a los fans de los FPS –aunque no únicamente–, el M65 RGB Elite es un ratón gaming de primera para usuarios diestros. Su enorme "sniper button" en el lateral izquierdo, configurable para disparos precisos, es uno de los indicativos, así como su **ajuste de DPI hasta 18.000** –¡casi nada!– en pasos de uno a uno. Sorprendente. Su diseño de agarre con ajuste de garra es cómodo y no fuerza la mano. Una pasada.

INTERÉS

CONFIGURACIÓN ICUE

La nueva versión de iCUE es la referencia para la configuración del M65 RGB Elite, tanto en macros -con múltiples perfiles personalizados-, como iluminación y ajuste de DPI para, más tarde, poder cambiarlos al vuelo. Una de las novedades es la calibración de superficie, para adaptarse a la velocidad de desplazamiento.







EQUILIBRIO PERFECTO

La parte inferior del M65 RGB oculta una de las claves de su diseño y rendimiento. Tres grandes tornillos permiten ajustar el peso para variar el centro de gravedad y adaptarse a tu estilo de juego. En la práctica, unas prestaciones aptas para jugadores pro.



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Botones programables:** 9
- **DPI:** Hasta 18,000
- **Sensor:** PMW3391
- **Tipo de sensor:** Óptico
- **Iluminación:** 2 Zonas RGB
- **Memoria:** Sí
- **Perfiles memoria:** 1
- **Tipos de botones:** Omron
- **Conectividad:** Cable
- **Durabilidad botones:** 50 Millones clics
- **Tipo de agarre:** Garra
- **Ajuste de peso:** Sí
- **Peso:** 97 g (sin cable ni accesorios)
- **CUE Software:** Soportado en iCUE
- **Cable:** 1.8 m entralazado
- **Indicado para juegos:** FPS

NUESTRA OPINIÓN

Con un precio que no resulta para nada exagerado, las prestaciones del M65 RGB Elite son espectaculares. Eso sí, ten en cuenta sus características -para usuarios diestros- y diseño de agarre, para no equivocarte al ir a por él.



VALORACIÓN POR APARTADOS

TECNOLOGÍA
DISEÑO
PRESTACIONES
GAMING
PRECIO / CALIDAD

TECNOGAMING



AOC AGON AG272FCX6

El nuevo modelo de AOC es una actualización del AG272FCX. Aunque mantiene las 27", **su tasa de refresco ahora es de 165 Hz** -en lugar de los 144 Hz de su predecesor-. Su panel MVA ofrece 1 ms de respuesta, tiene curvatura 1800R, iluminación RGB y es compatible FreeSync. Sale por 349 €.
eu.aoc.com



OCULUS RIFT S

La segunda generación de Oculus Rift llega con el modelo S, que está ya a punto de su lanzamiento, por 449 €. Incorpora Oculus Insight, para **prescindir de los sensores externos**, con lo que ofrece seguimiento a escala de habitación. Su óptica ha cambiado, con más densidad de píxeles.
www.oculus.com

KROM KAYLE

Los altavoces de 50 mm, almohadillas acolchadas, iluminación en siete colores y el micrófono omnidireccional son la carta de presentación de los Krom Kayle, pero **su audio 7.1 es lo más importante** de este modelo de auriculares gaming, que está ya disponible por solo 34.90 €.
www.kromgaming.com





TURTLE BEACH BATTLE BUDS

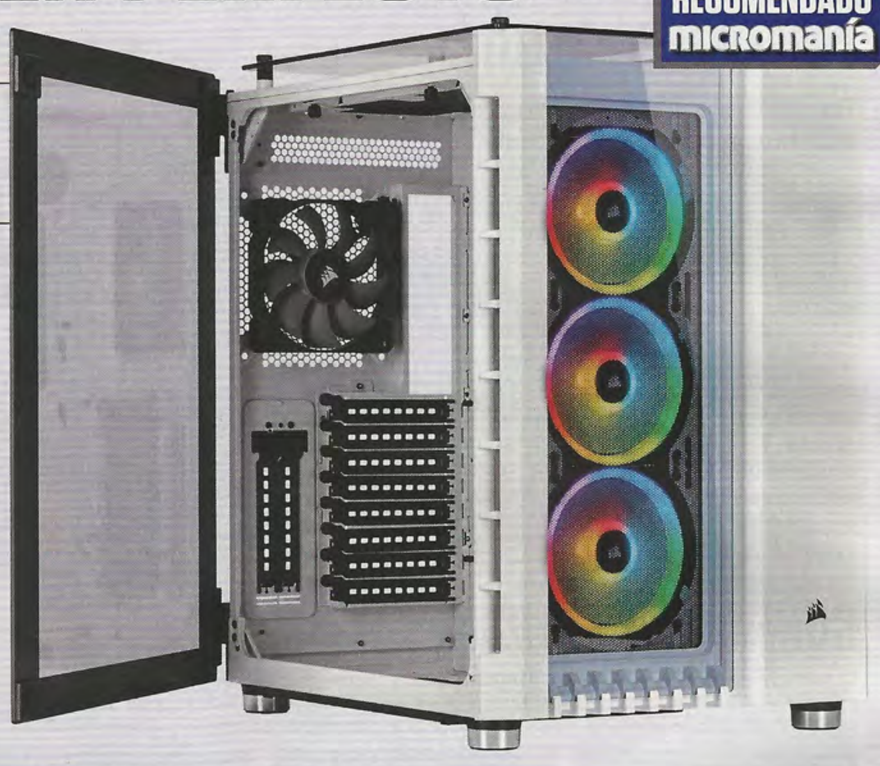
No todo en audio gaming son auriculares de diadema aparatosos. Y la mejor prueba está en los Battle Buds de Turtle Beach, ya disponibles a un precio de 29.99 €. Se trata de unos **auriculares intraurales con micrófono extraíble** y ofrecen una calidad de audio sorprendente.
es.turtlebeach.com

UN CHASIS ACCESIBLE PARA UN ORDEN PERFECTO

PRODUCTO RECOMENDADO micromanía

CORSAIR CRYSTAL SERIES 680X RGB

Producto: Chasis PC
Precio: 184.99 €
Más información: Corsair
Web: *www.corsair.com*



Corsair lleva tiempo lanzando chasis para PC que aúnan gran diseño y prestaciones, pero **pocos son tan atractivos, prácticos y eficientes en disposición de componentes, refrigeración y accesibilidad** como éste.

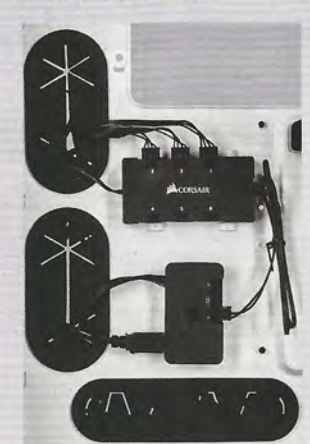
Lo primero que llama la atención es su gran puerta lateral, en cristal templado, que se abre solo con tirar. Se ajusta con un cierre imantado y se une al cuerpo con una bisagra. El acceso al interior del volumen donde se aloja la placa base es limpio, sin obstáculos. Pero lo mejor es que en el otro lateral posee un habitáculo aparte para montar los discos y la fuente de alimentación. Viene con ventiladores RGB instalados en el frontal y la trasera, así como los controladores para iluminación, configurables mediante software iCUE. Un señor chasis para tu PC.

INTERÉS ■■■■■■■■■□

ÓPTIMA DISTRIBUCIÓN PARA COMPONENTES

No estamos ante el primer chasis de Corsair con espacios separados para el montaje de componentes, pero pocos cuentan con un diseño tan perfecto y una preinstalación idónea de los controladores de iluminación y ventiladores. Sorprende la colocación de algunos componentes, como la fuente de alimentación, pero es aún mejor comprobar todo lo que cabe en él.





NUESTRA OPINIÓN

Si pensabas actualizar tu equipo y buscabas un buen chasis, revisa el Crystal Series 680X RGB con atención y detalle. Sus características son sensacionales, su diseño es atractivo, práctico y eficiente, y es capaz de acoger cualquier placa.

LA NOTA 90

VALORACIÓN POR APARTADOS

TECNOLOGÍA	■■■■■■■■■□
DISEÑO	■■■■■■■■■■
PRESTACIONES	■■■■■■■■■■
GAMING	■■■■■■■■■□
PRECIO / CALIDAD	■■■■■■■■■□



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

Dimensiones: 423 x 344 x 505 mm
Materiales: Acero, plástico, cristal
Refrigeración: Frontal: 3 x 120 mm, 2 x 140 mm (3x 120 mm incluidos), superior: 2 x 120 mm, 2 x 140 mm, inferior: 2 x 120 mm, 2 x 140 mm, trasera: 1 x 120 mm, 1x 140 mm (120 mm incluido)
Compatibilidad radiador: Frontal: 360 mm, 280 mm, superior: 280 mm, 240 mm, inferior: 280 mm, 240 mm, trasera: 120 mm
Slots expansión (principal): 8 + 2 Vertical
Placa base (principal): E-ATX, ATX, Micro-ATX, Mini-ITX
Almacenamiento: 4x 2.5" SSDs, 3x 3.5" HDDs
Habitáculo PSU: 225 mm
CPU Cooler: 180 mm
GPU: 330 mm
Filtros antipolvo: Frontal, PSU, Superior, Inferior
Frontal I/O: USB 3.0 (x2), USB 3.1 Type C (x1), Auricular/Micrófono (x1), power, reset

VENTILADORES INCLUIDOS
LL120 RGB
Cantidad: 3
Velocidad(rpm): 600-1500 +/- 10%
Flujo de aire: 43.25 CFM
Presión estática: 1.61 mm-H2O
Nivel de sonido: 24.8 dBA
PWM Control: Sí

SP120
Cantidad: 1
Velocidad(rpm): 1200 +/- 200
Flujo de aire: 51.3 CFM
Presión estática: 1.51 mm-H2O
Nivel de sonido: 23.87 dBA
PWM Control: No

DESLIZA TU RATÓN... ¡A LO GRANDE!

CORSAIR MM350 EXTENDED XL

Producto: Alfombrilla gaming de gran formato **Precio:** 39.99 €
Más información: Corsair **Web:** *www.corsair.com*

Las alfombrillas para ratón vuelven a empujar con fuerza. Muchas, dedicadas al gaming más elitista, aparecen repletas de virtuosidades técnicas. Pero un producto básico de calidad, como la MM 350 XL Extended de Corsair es un lujazo a precio razonable. Su descomunal tamaño –en serio, necesitas una mesa grande– permite **deslizar el ratón de forma frenética, sin límites** y con una suavidad total. En cuanto le cojas el gusto, no podrás prescindir de ella.

PRODUCTO RECOMENDADO micromanía

INTERÉS ■■■■■■■■■■



UN TAMAÑO XL REAL

Comparada con su "hermana pequeña", la MM350 XL, la dimensión de la versión "extended" que nos ocupa se aprecia de manera mucho más realista. Literalmente, la dobla en longitud y ofrece una superficie de deslizamiento asombrosa.

INFOMANÍA
FICHA TÉCNICA

- **Dimensiones:** 930 x 400 mm
- **Grosor:** 5 mm
- **Base:** goma texturizada antideslizante
- **Borde**: antideslizamiento de 360°, cosido





NUESTRA OPINIÓN

En cuanto a alfombrillas, y centrándose en la calidad, dejando a un lado aspectos más tecnológicos -carga inalámbrica, iluminación, etc.-, la MM350 XL Extended es uno de los productos básicos más relevantes del mercado.

LA NOTA 89

VALORACIÓN POR APARTADOS

TECNOLOGÍA	■■■■■■■■■■
DISEÑO	■■■■■■■■■■
PRESTACIONES	■■■■■■■■■■
GAMING	■■■■■■■■■■
PRECIO / CALIDAD	■■■■■■■■■■

TECNOTREND



ACER TRAVELMATE X514-51

Acer presenta su portátil más ligero y delgado. El TravelMate X514-51 está dirigido a profesionales que acostumbran a viajar. **Su grosor es de 14.99 mm y su peso de 980 g**, pero no prescinde de una buena configuración: core i7 de 8ª generación, hasta 16 GB de RAM y SSD de 512 GB.
www.acer.com



HP REVERB VR

HP también se suma a **la nueva generación de RV, pero dirigida a entornos profesionales** -arquitectura, ingeniería, medicina, etc.- con su Reverb VR. Solo pesa 500 g, tiene resolución de 2160 x 2160 y ángulo de visión de 114 grados. Sale en mayo por 629 €.
www.hp.com



DLINK DCS-4705E Y DCS-4605EV

Las dos nuevas cámaras profesionales de **vigilancia exterior de D-Link llegan a los 5 megapíxeles** y ofrecen compresión H.265. La DCS-4705E tiene formato minibullet y la 4605EV formto Domo. Incluyen tecnología Wide Dynamic Range y LEDS infrarrojos para visión nocturna.
eu.dlink.com

TRUST NOX

Viajar con el portátil es ahora más seguro gracias a la Trust Nox, una **mochila antirrobo con cremalleras ocultas** y bolsillos. Permite meter un portátil de hasta 16" y sus materiales son inpermeables, para no preocuparse por la climatología. Sale por 49.99 €.
www.trust.com



COMPONENTES

La selección idónea para

Encuentra todos estos productos y más en la web de GAME:

AL DÍA PARA JUGAR

CAJA
MARS GAMING MCX
Precio: 30,95 €



PLACA BASE
MSI B360M GAMING PLUS
Precio: 64,95 €



MICROPROCESADOR
INTEL CORE I3-8100
Precio: 129,95 €



MEMORIA RAM
BALLISTIX 8GB 2400MHZ
Precio: 49,95 €



TARJETA GRÁFICA
GIGABYTE GTX 1650 MINI
Precio: 169,95 €



TARJETA DE SONIDO
CREATIVE SOUNDBLASTERX PLAY! 3
Precio: 29,95 €



SSD
GIGABYTE 240HB SSD 2,5" SATA
Precio: 40,95 €



FUENTE DE ALIMENTACIÓN
MARS GAMING MPB650
Precio: 39,95 €



MONITOR
LG 24MK400H-B
Precio: 119,95 €



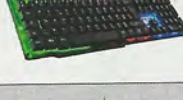
AURICULARES
TRUST GXT 310D RADIUS
Precio: 25,95 €



TACLADO
TRUST G-LAB KEYZ NEON
Precio: 19,95 €



RATÓN
NACON GM-105
Precio: 9,95 €



ALFOMBRILLA
OZONE GROUND LEVEL S
Precio: 5,95 €



MANDO
TRUST GXT 540
Precio: 19,95 €



PRECIO TOTAL: 758 €

CONFIGURACIÓN DE HARDWARE

CAJA

COOLER MASTER SL600M
Precio: 149,95 €
Más información: Cooler Master
Web: *www.coolermaster.com*

Elegante, sobria y con una facilidad de acceso a los componentes sensacional, para actualizar tu PC.



MICROPROCESADOR

INTEL CORE I5-9400F
Precio: 174,95 €
Más información: Intel
Web: *www.intel.es*

Uno de los procesadores más equilibrados de la nueva generación Intel, de gran relación calidad/precio.



TARJETA GRÁFICA

ASUS DUAL GTX 1660TI
Precio: 325 €
Más información: ASUS
Web: *www.asus.com*

Recién aterrizada, la serie GTX 1660 ofrece gran potencia a buen precio, como este modelo de ASUS.



SSD

WD BLUE 3D NAND 500GB M.2
Precio: 87,95 €
Más información: Western Digital
Web: *www.wd.com*

Disponer de un SSD fiable y rápido es hoy toda una necesidad, y este M.2 de WD es una elección perfecta.



MONITOR

MSI MAG241C
Precio: 249 €
Más información: MSI
Web: *es.msi.com*

Es compatible FreeSync, tiene un diseño curvo y una tasa de refresco de 144 Hz para jugar a HD al máximo.



TECLADO

OZONE ALLIANCE
Precio: 39,95 €
Más información: Ozone
Web: *www.ozonegaming.com*

Un teclado híbrido que aporta lo mejor de mecánicos y de membrana, en una integración perfecta.



ALFOMBRILLA

NACON PCMM-400
Precio: 19,95 €
Más información: Nacon
Web: *www.nacon-es.com*

Si no creías que una alfombrilla profesional de tamaño XL podría costar tan poco, este modelo es la prueba.



PARA TU PC

actualizar tu equipo

www.game.es/pc-gaming/componentes

RECOMENDADA POR MICROMANÍA

PLACA BASE

ASROCK FATAL1TY H370 PERFORMANCE

Precio: 119,95 €
Más información: AsRock
Web: *www.asrock.com*

El soporte perfecto para los procesadores Intel de 8ª y 9ª generación, que lo tiene todo en perfecto equilibrio.



MEMORIA RAM

BALLISTIX 16GB 2400MHZ

Precio: 99,95 €
Más información: Crucial
Web: *www.crucial.es*

Asegúrate de contar con el mejor equipo en la memoria de tu PC gracias a los 16 GB de este modelo de Crucial.



TARJETA DE SONIDO

ASUS STRIX SOAR

Precio: 64,95 €
Más información: ASUS
Web: *www.asus.com*

Una tarjeta de sonido con un DAC de grado audiçofilo, 7.1 canales y 116 dB SNR. ¿A que suena muy bien?



F. DE ALIMENTACIÓN

COOLER MASTER MASTERWATT 750

Precio: 84,95 €
Más información: Cooler Master
Web: *www.coolermaster.com*

Una fuente de alimentación modular que cubrirá todas las necesidades de tus componentes, sin problemas.

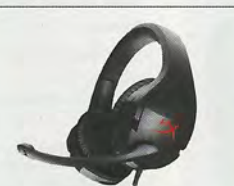


AURICULARES

HYPERX CLOUD STINGER

Precio: 59,95 €
Más información: HyperX
Web: *www.hyperxgaming.com*

Son ligeros, cómodos, poseen cancelación de ruido y la calidad de su sonido no te pasará desapercibida.



RATÓN

HYPERX PULSEFIRE CORE

Precio: 34,95 €
Más información: HyperX
Web: *www.hyperxgaming.com*

Un gran ratón gaming no debe ser enormemente caro. El Pulsefire lo tiene todo para ser tu preferido.



MANDO

NACON GC-200WL

Precio: 39,95 €
Más información: Nacon
Web: *www.nacon-es.com*

Un mando inalámbrico de perfecta ergonomía y precisión, para disfrutar de todos tus juegos.



PRECIO TOTAL: 1.551€

TU PC A LA ÚLTIMA

CAJA
IN WIN 307
Precio: 269 €



PLACA BASE
GIGABYTE Z390 AORUS PRO WIFI
Precio: 215 €



MICROPROCESADOR
INTEL CORE I9-9900K
Precio: 599 €



MEMORIA RAM
HYPERX PREDATOR RGB 32GB
Precio: 325 €



TARJETA GRÁFICA
ZOTAC RTX 2080TI TRIPLE FAN
Precio: 1.199 €



TARJETA DE SONIDO
CREATIVE SOUNDBLASTERX G6
Precio: 149,95 €



SSD
WD BLACK 500GB NVME M.2
Precio: 124,95 €



FUENTE DE ALIMENTACIÓN
ASUS ROG THOR 850P
Precio: 235 €



MONITOR
GIGABYTE AORUS AD28QD-EK
Precio: 599 €



AURICULARES GAME
HYPERX CLOUD ALPHA PURPLE EDITION
Precio: 99,95 €



TECLADO
ROCCAT VULCAN 120 AIMO
Precio: 159,95 €



RATÓN
RAZER DEATHADDER ELITE
Precio: 69,95 €



ALFOMBRILLA
RAZER GOLIATHUS CHROMA
Precio: 39,95 €



MANDO
RAZER WOLVERINE ULTIMATE
Precio: 179,95 €



PRECIO TOTAL: 4.266€

EQUIPOS COMPLETOS DE

Compara configuraciones y precios

EQUIPOS COMPACTOS

HASTA 1.000 €

HP PAVILION GAMING 690 0028NS

Precio: 699 € **Disponible:** *www.hp.com*

Sí, HP ha hecho posible, en muy poco espacio y por un precio muy ajustado, disfrutar de un PC para jugar con componentes actuales. Un pequeño equipo quye puede con todo, limitando el detalle, eso sí.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i3 8100
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GeForce GTX 1050 2 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB

INTERÉS:

DE 1.000 € A 1.500 €

LENOVO LEGION T530

Precio: 1249 € **Disponible:** *www.lenovo.com*

Este modelo de la familia Legion es un equipo que busca el equilibrio a un precio razonable. Y su agresiva estética y portabilidad seguro que lo convierten en la envidia de todos tus amigos.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i5 8400
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce GTX 1060 6 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 128 GB

INTERÉS:

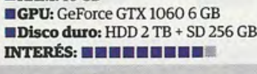
DE 1.500 € A 2.000 €

MSI AEGIS 3 8RC 007EU

Precio: 1598.95 € **Disponible:** *es.msi.com*

Los Aegis 3 de MSI son una familia de compactos que llevan años demostrando sus virtudes. Este es uno de los modelos más equilibrados de todos los disponibles, ofreciendo potencia a buen precio.





FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i7 8700
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce GTX 1060 6 GB
- **Disco duro:** HDD 2 TB + SD 256 GB

INTERÉS:

MÁS DE 2.000 €

MSI TRIDENT X 9SE 015EU

Precio: 2399 € **Disponible:** *es.msi.com*

Todavía alucinamos de la potencia que ha logrado comprimir MSI en este Trident. Componentes de ultimísima generación, puede con cualquier juego al máximo detalle y ocupa poquísimo espacio. ¡Increíble!



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i7 9700K
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce RTX 2070
- **Disco duro:** HDD 2 TB + SSD 256 GB

INTERÉS:

EQUIPOS PORTÁTIL 15"

HP PAVILION GAMING 15 CX0014NS

Precio: 999 € **Disponible:** *www.hp.com*

HP es una de las marcas que ofrece equipos gaming, también portátiles, a precios más asequibles. ¿Quieres un ejemplo? Lo tienes en este modelo de la familia Pavilion que no renuncia a nada.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i7 8750H
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GeForce GTX 1050 4 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 128 GB

INTERÉS:

ASUS FX504GM EN125T

Precio: 1449 € **Disponible:** *www.asus.com*

También con la base de uno de los mejores i7 de octava generación para portátiles, lanza Asus un modelo que ofrece un excelente equilibrio en su configuración, por un precio envidiable para un portátil gaming.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i7 8750H
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce GTX 1060 6 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 128 GB

INTERÉS:

MSI GE63 RAIDER RGB 8SE 033XES

Precio: 1849 € **Disponible:** *es.msi.com*

MSI se suma a la nueva generación de portátiles con gráficas RTX para disfrutar también del trazado de rayos en cualquier parte. Este modelo ofrece una envidiable configuración, sin dispararse en su precio.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i7 8750H
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce RTX 2060 6 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 512 GB

INTERÉS:

GIGABYTE AORUS 15 X9 7ES0252W

Precio: 2399 € **Disponible:** *es.gigabyte.com*

Si tu presupuesto supera los 2000 euros, pero no quieres que se vaya mucho más allá, Gigabyte tiene un portátil gaming de última generación que te ofrece de todo, sin pasarse lo más mínimo.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i7 8750H
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce RTX 2070
- **Disco duro:** HDD 2 TB + SSD 512 GB

INTERÉS:

TODAS LAS CATEGORÍAS
para equiparte con un nuevo PC

EQUIPOS SOBREMESA

MEDION M80
Precio: 819 € **Disponible:** *www.medion.com*

Un sobremesa para poder jugar a todo con buen diseño, buena configuración, estupendo equilibrio y por menos de 1000 euros. Pocos equipos vas a encontrar que te ofrezcan tanto.



FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Core i5 8400
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GeForce GTX 1050 2 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 128 GB
- **INTERÉS:** ■■■■■■■■

MSI INFINITE A 8RC 264EU
Precio: 1449 € **Disponible:** *es.msi.com*

La variada gama Infinite de MSI ofrece en este equipo uno de los mejores ejemplos del equilibrio que logra la marca en sus configuraciones, ofreciendo potencia en un espacio mínimo. Muy recomendable.



FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Core i7 8700
- **RAM:** 16 GB Optane
- **GPU:** GeForce GTX 1060 6 GB
- **Disco duro:** HDD 2 TB + SSD 128 GB
- **INTERÉS:** ■■■■■■■■■

MEDION X60 RGB
Precio: 1999 € **Disponible:** *www.medion.com*

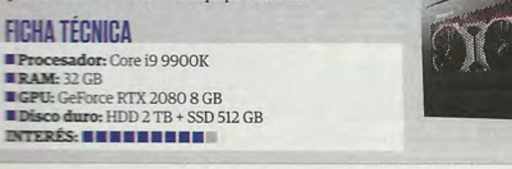
¿Hasta cuándo podrá mantener Medion una configuración como la del X60 RGB a un precio tan ajustado? Estamos ante un equipo que te durará años sin tocar ni uno solo de sus componentes.



FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Core i7 9700K
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce RTX 2070 8 GB
- **Disco duro:** HDD 2 TB + SSD 512 GB
- **INTERÉS:** ■■■■■■■■

MSI INFINITE X 9SE 249EU
Precio: 3299 € **Disponible:** *es.msi.com*

Sensacional configuración para estar a la última y llevar tus juegos al límite, con un precio que, aunque es alto, no resulta desproporcionado. Y además con el espectacular diseño de los equipos de MSI.



FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Core i9 9900K
- **RAM:** 32 GB
- **GPU:** GeForce RTX 2080 8 GB
- **Disco duro:** HDD 2 TB + SSD 512 GB
- **INTERÉS:** ■■■■■■■■■

EQUIPOS PORTÁTIL 17"

HASTA 1.000 €

MSI PE72 8RC 006XES
Precio: 999 € **Disponible:** *es.msi.com*

El diseño sobrio de la carcasa de este portátil de MSI encierra en su interior un potente PC gaming que puede con todo. Como se suele decir, no hay que juzgar un libro por su portada...



FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Core i7 8750H
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GeForce GTX 1050 4 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 256 GB
- **INTERÉS:** ■■■■■■■■■

DE 1.000 € A 1.500 €

MSI GS73 STEALTH 8RE 007XES
Precio: 1349 € **Disponible:** *es.msi.com*

Uno de los más completos y equilibrados portátiles gaming de MSI. Potencia, diseño, rendimiento y calidad, por menos de lo que puedes imaginar. Un portátil que te dará muchas alegrías.



FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Core i7 8750H
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce GTX 1060 6 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 256 GB
- **INTERÉS:** ■■■■■■■■■

DE 1.500 € A 2.000 €

MSI GE75 RAIDER 8SE 035XES
Precio: 1899 € **Disponible:** *es.msi.com*

Si te preguntas cómo puede ofrecer MSI este modelo con esta configuración por menos de 2000 euros, la clave está en que incluye FreeDOS como SO. Pero no creas que eso lo hace menos poderoso.



FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Core i7 8750H
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** GeForce RTX 2060 6 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 256 GB
- **INTERÉS:** ■■■■■■■■■

MÁS DE 2.000 €

MSI GT75 TITAN 8SG 016ES
Precio: 4399 € **Disponible:** *es.msi.com*

¿Es este modelo de MSI el summum de los portátiles gaming? Si no es así, está realmente cerca. No hay nada más potente, espectacular y enorme en el mercado que el GT75 Titan, con lo ultimísimo en componentes.



FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Core i9 8950H
- **RAM:** 32 GB
- **GPU:** GeForce RTX 2080 8 GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB + SSD 512 GB
- **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■



micromanía te regala CONQUISTADORES DEL NUEVO MUNDO

¡Si eres fan de la Historia, de la estrategia y del rol, pocos juegos vas a encontrar tan perfectos para ti como este sensacional título de FX!

Un mundo nuevo te espera para ser conquistado. Es el s. XVI, América está llena de misterios, peligros, aventuras y tesoros y tú has llegado para expandir el poder del imperio español. ¿Listo para el desafío? «Conquistadores del Nuevo Mundo» te mete en la piel de un hidalgo embarcado en pos de gloria y fortuna. Explorar es sólo el principio, para lo que tendrás que organizar a tu grupo, pertrecharlo de todo lo necesario para la aventura y lanzarte a descubrir los misterios de la selva y enfrentarte a los nativos.

Rol, aventura, estrategia...

«Conquistadores del Nuevo Mundo» combina Historia, rol, estrategia, aventura... No sólo has de explorar. Cuando te enfrentes a los nativos, ¿qué harás? ¿Usarás la diplomacia y forjarás alianzas o conquistarás el Nuevo Mundo a sangre y fuego? ¿Estás preparado para aprovechar los recursos de la jungla y sobrevivir en los campamentos o lo fiarás todo a los pertrechos que cargues? ¿Cómo mantendrás la moral de los hombres de tu grupo ante los peligros que has de afrontar? Ser un conquistador no es nada sencillo, como podrás comprobar...

¡A por los aztecas!

La conquista del imperio azteca será tu principal objetivo, y para ello al final no te quedará otra que luchar. Tras desarrollar las habilidades de tu héroe tendrás que ponerlas en práctica en combates por turnos en escenarios donde el entorno táctico podrá ser tan definitivo como tu estrategia a la hora de plantear la lucha. ¿Quieres disfrutar de la Historia, el rol y la estrategia como nuna antes? ¡Pues hazte con este juegazo valorado en 10 euros!

> “Conquista el Imperio Azteca, explora el Nuevo Mundo y descubre tesoros increíbles”



¡Explora el Nuevo Mundo! En el juego de este mes debes formar cuadrillas de expedicionarios para descubrir los secretos del Nuevo Mundo.





¡Los secretos y tesoros que te esperan son enormes! Descubre todo lo que se oculta en este desconocido territorio... ¡y mucho ojo con la política!



¡El combate ha empezado! En «Conquistadores del Nuevo Mundo» tienes mucho más que hacer aparte de explorar. Conquistar el Imperio Azteca no será fácil y pelear contra los indómitos nativos no es sencillo. ¡Despliega toda tu estrategia!

CONSIGUE TU CÓDIGO EN micromanía.es

1 Para conseguir tu código de descarga de «Conquistadores del Nuevo Mundo» para la **FX Classics Store**, entra en **micromania.es** y pincha en la noticia destacada.

2 En la parte inferior de la página verás el link al que debes entrar. Te pedirán tu clave de la revista, impreso más abajo, tras el punto 3, y tu email.



3 Introduce la clave que hay impresa bajo estas líneas y una dirección de email válida. Sólo se distribuirá un código único de descarga por email y dirección IP.

[redacted]

¿CÓMO LO DESCARGO?

REQUISITOS MÍNIMOS: **CPU:** Pentium 4 a 3.2 GHz **RAM:** 2 GB **Tarjeta 3D:** 256 MB (GeForce 8600, Radeon X1600 o superior) **Cone**[redacted]

Entra en la web de FX **juegos.fxinteractive.com** y en "Mi Perfil" entra en tu cuenta de jugador o crea una. Sólo necesitas tu email y una contraseña.

CREAR MI CUENTA FX

CANCELAR — CREAR MI CUENTA FX

1 Cuando ya estés en la FX Classics Store, con tu cuenta personal activa, ve a "Mi Perfil", y en la sección "Canjear Código FX" introduce el código que te habrá llegado a tu email, tras solicitarlo en **micromania.es**, como ya hemos explicado.

CANJEAR CÓDIGO FX

Introduce tu código promocional o el código de tu tarjeta de puntos.

ACEPTAR

2 Ya tienes activa tu copia de «Conquistadores del Nuevo Mundo». Compruébalo en "Mi Perfil"y asegúrate de que aparezca bajo "mis juegos". Si tienes más de un juego en tu cuenta, pincha sobre «Conquistadores del Nuevo Mundo» para instalarlo.



3 Ya queda menos. Una vez que pinches en "Instalar", tendrás que elegir dónde quieres descargar e instalar el juego. No salgas del navegador durante la descarga o tendrás que reiniciar el proceso. El proceso es automático y no tendrás que hacer nada antes de jugar.



JUEGA A TOPE CON RAGE 2 EN TU PC, CON GAME



¿Te gusta la acción salvaje? ¿Y te gusta disfrutarla al máximo? Pues prepárate para el juego de acción más brutal que vas a vivir este año en tu PC con los mejores periféricos disponibles. ¡Y GAME los tiene todos para jugar con «Rage 2» a tope!

KROM Kernel TKL Mecánico Red RGB

Todo el control que necesitas, ya está al alcance de tu mano.



49'95 € P.V.P OFICIAL

CARACTERÍSTICAS

- Teclado con switches mecánicos (Outemu red)
- Tenkeyless (sin teclado numérico)
- Iluminación LED RGB 16.8 millones de colores
- Bloqueo de la tecla Windows
- Creación de macros on-the-fly
- Función anti-ghosting
- 11 Teclas multimedia
- 9 efectos de iluminación diferentes
- Efectos de luces configurables sin software

HyperX PulseFire Core RGB 6200 DPI Ambidiestro

Si quieres precisión total con tu arsenal, necesitas el mejor ratón.





CARACTERÍSTICAS

- **Tecnología de detección de movimientos:** Óptico
- **Resolución de movimiento:** 6200 DPI
- **Iluminación:** Sí
- **Número de botones programables:** 7
- **Aceleración (máx.):** 30 G
- **Velocidad de movimiento (máx.):** 220 pulgadas/min
- **Peso del ratón:** 123 g
- **Factor de forma:** Ambidextro
- **Iluminación de color:** Rojo/Verde/Azul

Razer Electra V2 PC, PS4, XONE, SWITCH, MÓVIL

Explosiones, disparos... ¡todo suena mejor con estos auriculares!

59'95 € P.V.P OFICIAL

CARACTERÍSTICAS

- **Longitud de cable:** 1,3 m
- **Conector de 3,5 mm:** Si
- **Frecuencia de auricular:** 20 - 20000 Hz
- **Sensibilidad de auricular:** 105 dB
- **Frecuencia de micrófono:** 100 - 10000 Hz
- **Sensibilidad de micrófono:** -41 dB
- **Canales de salida de audio:** 7.1 canales
- **Tipo de imán:** Neodimio
- **Tipo de dirección de micrófono:** Unidireccional
- **Audífonos:** Circumaural
- **Tipo de auricular:** Binaural
- **Peso:** 278 g
- **Potencia máxima de entrada:** 50 mW

RAGE 2. JUEGA AL MÁXIMO NIVEL CON GAME

HyperX Cloud Alpha Purple Limited Edition PC, PS4, XONE, SWITCH, MÓVIL

La mejor acción se vive al máximo gracias al mejor audio, y GAME tiene en exclusiva para ti los auriculares para llevar la acción a un nuevo nivel.

99'95 € P.V.P OFICIAL



CARACTERÍSTICAS

AURICULARES

- **Controlador:** Dinámico personalizado de 50 mm con imanes de neodimio
- **Tipo:** Circumaural, cerrado por la parte trasera
- **Respuesta de frecuencia:** 13 Hz-27 000 Hz
- **Impedancia:** 65 Ω
- **Nivel de presión sonora:** 98 dBSPL/mW a 1 kHz
- **T.H.D.:** < 1%
- **Peso:** 298 g
- **Peso con micrófono y cable:** 336 g
- **Longitud y tipo del cable:** Cable de auriculares extraíble (1,3 m) + alargador para PC (2 m)
- **Conexión:** Cable de auriculares extraíble, conector de 3,5 mm (4 polos) + alargador para PC - conectores para micro y estéreo de 3,5 mm

MICRÓFONO

- **Elemento:** Micrófono de condensador electret
- **Patrón polar:** Cancelación de ruido
- **Respuesta de frecuencia:** 50 Hz-18 000 Hz
- **Sensibilidad:** -43 dBV (0 dB=1 V/Pa, 1 kHz)



Si juegas con amigos disfrutarás la acción aún más comunicándote con ellos. Los HyperX Cloud Alpha Purple Limited Edition te dan el mejor audio y la mejor reproducción de voz con su micrófono. Y si no necesitas hablar, solo tienes que extraerlo para que te resulten aún más cómodos.



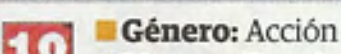
El control volumen y micrófono, con su mando integrado en el cable, y sus conectores de alta calidad son su seña de identidad. Además, están certificados TeamSpeak y Discord.

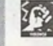
SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE

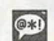
¡La muerte te espera en Japón, shinobi!

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA







- **Género:** Acción
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** From Software/Activision
- **Distribuidor:** Activision Blizzard
- **Nº de DVD:** 4
- **PVP rec:** 59.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.sekirothegame.com*

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Prótesis de shinobi:** 10
- **Tipos de habilidades:** Artes de prótesis, artes de shinobi, artes de Ashina.
- **Lugares/Capítulos:** 12
- **Enemigos finales/Jefes:** 17
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i7 8700K
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GTX 1080 Ti
- **Conexión:** Fibra óptica

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i3 2100, AMD FX 6300
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 25 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 760, Radeon HD 7950
- **Conexión:** ADSL (activación Steam)
- **S.O.:** Windows 7 64 bits

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i7 7ª generación
- **RAM:** 16 GB
- **Espacio en disco:** 30 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 10xx
- **Conexión:** Fibra Óptica
- **S.O.:** Windows 10 64 bit



Un solo golpe de algunos minijefes puede acabar contigo. Por eso, hay que mantener las distancias y ser muy técnico.



¡Una serpiente ciega es menos peligrosa! Pero acercarte para dar el golpe es la clave. Estudia el entorno y sé una sombra.



¿Tiene los ojos rojos? ¡Pues hay que matarlo dos veces! Algunos enemigos no son solo duros, sino que tienen doble vida.



¡Disfruta del nuevo desafío de Miyazaki! Viaja al Japón medieval, métete en la piel del lobo manco y combate contra samuráis y monstruos. Y, claro, prepárate a morir una y otra vez. Y otra.



La ocultación es una táctica básica. Te permite acercarte a los enemigos sin ser visto. Además, es posible ejecutar algunos ataques y movimientos al estar pegado a las paredes, de gran eficacia.

Hidetaka Miyazaki se ha labrado una reputación envidiable como creador, gracias a la saga «Souls». La esencia de todos los juegos en los que ha estado involucrado es similar: desafíos de altura, dificultad extrema, técnica en el combate y poner en la mano del jugador la libertad para desarrollar su progresión, poniendo a prueba, a la vez, su paciencia y capacidad de sufrimiento. Así que, es fácil intuir que «Sekiro», su nuevo juego, siga el mismo camino, ¿cierto? Pues sí... y no. Porque si bien «Sekiro» guarda esa esencia, no es menos cierto que da un giro al diseño de acción, muy significativo, en un sentido amplio.

> “Viaja al período Sengoku del Japón medieval y conviértete en un shinobi legendario”

La leyenda del lobo

Estamos en el período Sengoku de Japón, en el s. XV. En el papel de un shinobi debemos defender a nuestro joven señor, el descendiente celestial, de sus enemigos del clan Ashina. Estos ansían su sangre, por alguna razón que desconocemos. Pero fallamos en nuestra tarea. Perdemos el honor. Perdemos a nuestro señor. Y perdemos un brazo en lucha contra el mismísimo Genichiro Ashina. Desde ese momento, seremos el lobo manco y caído en desgracia.

Pero, como shinobi, haremos lo imposible por vengarnos y restituir nuestro honor. Por la espada.

Para ello, contaremos con la ayuda de varios personajes misteriosos. Un enigmático escultor, capaz de crear obras únicas, budas y una prótesis increíble para el brazo del protagonista. O Emma, una curandera que nos ayudará con sus poderes y habilidades. Y hasta un ser... ¿inmortal? ¿Maldito? Hanbei nos ayudará a mejorar nuestra técnica de combate para enfrentarnos a los enemigos. Con ellos, el lobo manco puede tener alguna oportunidad. Solo le falta tu habilidad y perseverancia.

Demonios y katanas

Como en todos los juegos de Miyazaki, «Sekiro» juega con la rea-

EL NACIMIENTO DEL LOBO MANCO



El prólogo de «Sekiro» nos ocupa la huída de la prisión, el encuentro con nuestro joven señor capturado y el combate contra Genichiro Ashina, el gran enemigo del protagonista. Aquí nace la leyenda del lobo manco, pues en el combate perderemos el brazo que, más tarde, sustituiremos con la prótesis que da forma a gran parte del diseño de acción. Una curiosidad: es posible vencer a Genichiro, aunque el final no varíe.



No dejes que el tamaño de los enemigos te eche para atrás. Si aprendes sus rutinas y sabes cómo atacan y se defienden, los matarás. Algunos son bastante simples y un ataque sigiloso basta.





El escenario nos provee de parte de la narrativa, ya sea espiando las conversaciones de los enemigos mientras nos ocultamos, o con los vestigios de escenas pasadas.

¡ACTÚA COMO UN SHINOBI!

En «Sekiro», como en cualquier otro juego de Miyazaki, no se puede jugar como un kamikaze. Hay que usar sigilo, astucia, ocultación y jugar tus cartas con mucha cabeza.

Los ataques sigilosos por la espalda te ahorran muchos disgustos. Los enemigos básicos siempre caen. Eso sí, ojo por si un enemigo oculto te ve.





Esconderse entre las hierbas altas es imprescindible en algunos momentos. Contra algunos minijefes es un camino obligatorio para llegar a puntos críticos del mapa.



Ahí, colgado como una fruta del árbol, no te verán. Puedes aprovechar para localizar la posición de los enemigos y planificar el asalto. Cuando haya varios, mejor ir uno a uno y en sigilo.

lidad y los mitos. Quizá es más realista que otros títulos del autor, pero la magia y lo sobrenatural son importantes aquí. Tira mucho de los mitos y leyendas japoneses, lógicamente, y les da una vuelta para convertir a demonios y monstruos en criaturas verosímiles en su universo. Y todos los personajes, humanos, no humanos, mutantes, monstruos y demonios quieren, claro, acabar con nosotros para evitar nuestra misión.

La dificultad, sí, es otro de los elementos imprescindibles en «Sekiro». El desafío es tremendo, pero no es tan delirante como en «Souls». O sí, pero el estilo de juego es otro.

> «La técnica de combate es vital para superar a los enemigos, así como el sigilo y la ocultación»

«Sekiro» es un juego mucho más técnico –y táctico– en su combate que otros de Miyazaki. Exige controlar la postura de ataque y defensa. Romper la postura del enemigo es clave, y para ello contamos con artes de combate que nos ayudarán.

Pero también es un juego más táctico. El sigilo, atacar en silencio, escondernos en la sombra, en la maleza, mimetizarnos con las paredes, vigilar desde las alturas. Todo nos ayuda y dominarlo, con paciencia, sufrimiento y práctica –sí, morimos mucho; pero mucho– será la clave.

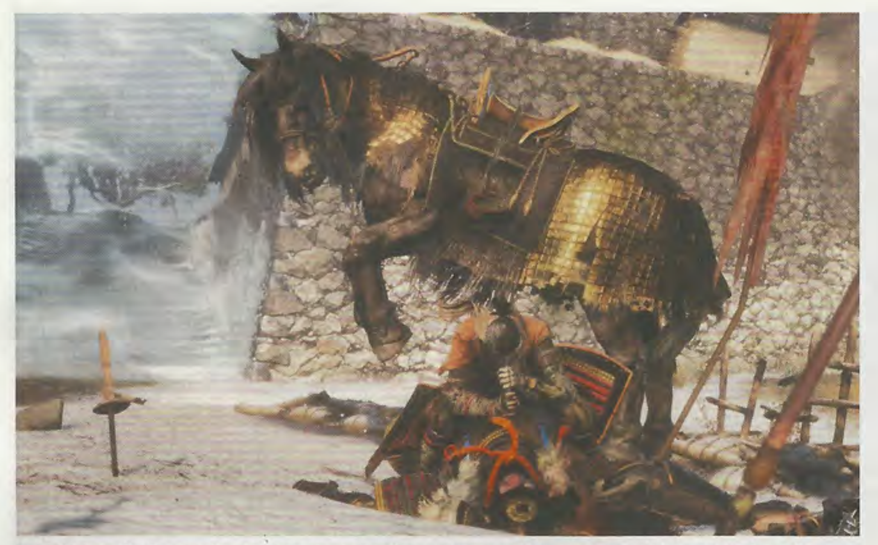
Además, las herramientas de la prótesis del brazo –hasta diez distintas– nos aportan un elemento táctico y técnico para jugar. Algunas son imprescindibles para superar a ciertos enemigos. Pero también nos dan libertad a la hora de diseñar nuestro estilo de juego.

Vieja escuela

Parece que «Sekiro» es, así, el juego más versátil de Miyazaki, ¿verdad?

Incorrecto.

De hecho, «Sekiro» es uno de los juegos más de vieja escuela



Para llamarlo demonio, Gyobu no es tan fiero. Bueno, sí. Pero es uno de los minijefes más accesibles, en cuanto le coges el truco y combinas el ataque con arpeo con las esquivas.



¡Olé, olé! No dejes que te embista con esos... ¿cuernos llameantes? El Toro Llameante es uno de esos minijefes que no implican una táctica precisa, más que esquivar, ser ágil y contraatacar.

PRACTICA, MEJORA, PLANIFICA

«Sekiro» es un juego típico de Miyazaki, en el cuál no se puede combatir a lo loco. Aprender y dominar la técnica es vital, y para ello hay que aprender y practicar sin fin.



Hanbei el Inmortal, en el Templo Desolado, es el sparring perfecto y te ayudará a dominar la técnica básica. El contraataque Mikiri te será muy útil.



El desbloqueo de habilidades es otro de los apartados clave. Las artes de Shinobi nos proporcionan ataques básicos especiales para combate.



Las artes de prótesis nos ayudan a personalizar nuestro estilo, combinando las diez herramientas para el brazo junto a cargas específicas con la espada.



Las artes de Ashina comenzarán a estar disponibles tras el combate contra Gyobu, y nos permiten aprender ataques poderosos con la espada para dañar la postura.



Combinar las artes de combate con la técnica no implica dejar de lado la táctica. Los objetos rápidos, ya sean curativos, de distracción o ataque, son vitales.

que puedas imaginar. A diferencia de otros títulos de From, lo que muchas veces vemos en «Sekiro» es que no es un juego que se adapte al jugador, sino que Miyazaki te lleva a su terreno sin piedad y te obliga a jugar como él quiere, no como tú deseas.

Su virtud es que te manipula tan bien que crees que la evolución es cosa tuya, pero aquí cuenta, y no poco, también algo de suerte en el combate. Y ahí tenemos que entrar en los defectos de «Sekiro».

Sí, los tiene, y no son menores. Empezamos por los problemas de cámara –tan típicos de «Souls»– que te la juegan a la que te descuidas. Continuamos por la geometría del entorno, que muchas veces es más un problema que una ayuda táctica. Y seguimos por una IA que a veces hace cosas... raras.

Así y todo, «Sekiro» baila tan bien sobre la línea que separa la frustración del desafío, que te atrapa hasta por sus defectos. Es único. Y genial. **A.C.G.**

LA REFERENCIA



DARK SOULS III

Aunque la dureza y el desafío son similares, en la última entrega de «Dark Souls» la técnica de combate no es tan relevante como en «Sekiro».

ALTERNATIVAS

STRANGE BRIGADE

Nota: 80 **MM 280**

WARHAMMER VERMINTIDE II

Nota: 89 **MM 276**

NUESTRA OPINIÓN

Conviértete en el lobo manco y rescata a tu joven señor. Vive un desafío de acción en el Japón medieval como shinobi, un guerrero que ha de luchar por la vida de su señor, capturado por sus enemigos.

LO QUE NOS GUSTA

- Desafíos espectaculares, donde destaca un combate técnico al máximo y aprender y dominar las artes.
- El diseño de los enemigos. Espectacular y variado.
- Un doblaje sensacional al español. Eso sí, jugarlo con las voces en japonés te sumerge aún más en él.
- El concepto de las herramientas de prótesis. ¡Genial!

LO QUE NO NOS GUSTA

- Bastantes problemas con las cámaras y la geometría del entorno, que te la juegan demasiado a menudo.
- Hay que reconocer que es tramposillo. Bordea demasiadas veces la frontera de la frustración.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

Miyazaki destapa el tarro de las esencias de su estilo de acción con un desafío espectacular. Toda la experiencia de la saga «Souls» ha derivado en un estilo más maduro, donde la técnica se combina con la práctica y el dominio del combate y habilidades. Exigente al máximo, su elenco de enemigos es sensacional. Tiene sus fallos, pero se le perdonan.



METACRITIC USUARIOS LA NOTA 77 METACRITIC MEDIOS LA NOTA 89

TOM CLANCY'S THE DIVISION 2

Es el turno de Washington...


LA REFERENCIA



TOM CLANCY'S THE DIVISION
Las mecánicas y jugabilidad son prácticamente idénticas, pero hay más misiones ahora.

ALTERNATIVAS

FAR CRY NEW DAWN
Nota: 75 — MM 286

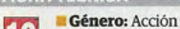
ASSASSIN'S CREED ORIGINS
Nota: 89 — MM 281

El "what if" de «The Division» es uno de los más atractivos que nos ha traído el universo Tom Clancy en los últimos años. Esa realidad alternativa en la que el país más poderoso de la actualidad cae en la anarquía y el caos nos ha procurado horas y horas de acción, exploración, combate y diversión por las calles de Nueva York. Una Nueva York asolada por la epidemia y el crimen. Y ahora, le ha tocado el turno a Washington. Así que si eres fan del juego original y quieres continuar una aventura de similar corte, este es tu juego. Ahora bien, si eres fan, pero esperabas una segunda entrega repleta de novedades y que fuera capaz de renovar la saga... casi mejor que pases la página. Para lo bueno y para lo malo, «The Division 2» es muy parecido a su antecesor. Quizá, demasiado.

La capital ha caído

La acción en tercera persona de «The Division 2» nos lanza a las calles de Washington D.C. La capital es ahora coto privado de varias facciones que se reparten sus distritos y barrios, controlan los escasos recursos y atemorizan a los civiles que han sobrevivido al caos. La casa Blanca es nuestro cuartel general y, desde allí, iremos explorando las áreas según el nivel que tengamos –el mapa marca las misiones según el rango del juga-

> "La acción se traslada a Washington, que la epidemia ha convertido en zona de guerra"


INFOMANÍA

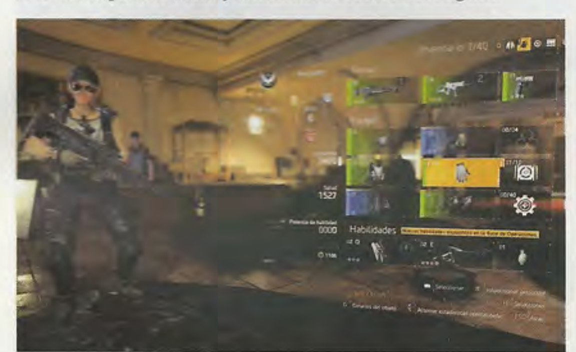
FICHA TÉCNICA	LO QUE VAS A ENCONTRAR	ANALIZADO EN	LO QUE HAY QUE TENER	MICROMANÍA RECOMIENDA
18  **Género:** Acción **Idioma:** Español (textos y voces) **Estudio/compañía:** Ubisoft Massive/Ubisoft **Distribuidor:** Ubisoft **Nº de DVD:** 5 **PVP rec.:** 49.99 € **Lanzamiento:** Ya disponible **WEB:** *tomclancy-thedivision.ubisoft.com/game/es-es/home*	**Facciones:** 6 **Rangos de clan:** 4 **Zonas Oscuras:** 3 **Tipos de arma:** 7 **Especializaciones:** 3 (en nivel 30) **Multijugador:** Sí (raids, hasta 8 jugadores cooperativo; Zona Oscura -PvE, PvP-), cooperativo en campaña.	**CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i7 8700K **RAM:** 8 GB, 16 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690, GeForce GTX 1080 Ti **Conexión:** Fibra óptica	**CPU:** Core i5 2500K, AMD FX 6350 **RAM:** 8 GB **Espacio en disco:** 48 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 780, Radeon R9 280X **Conexión:** ADSL	**CPU:** Core i7 7ª generación **RAM:** 16 GB **Espacio en disco:** 60 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx **Conexión:** Fibra óptica



¡Toda la ciudad a tus pies! El mundo de juego es enorme y amplía a tres las zonas oscuras. Muchos desafíos nos esperan.



Los Ecos siguen estando presentes aunque no parecen tan relevantes para la trama y la narrativa como en el original.



Configura tu estilo de acción. Tanto en equipo, como en armas y hardware táctico, la personalización es ahora mayor.



La anarquía y el caos han llegado a Washington. La epidemia ha salido de Nueva York y ha colapsado la capital de EE.UU. Únete a la División y combate a los paramilitares que la han tomado.



Tú deja que el dron haga su trabajo, y luego actúa. Las posibilidades tácticas en el combate se amplía con múltiples opciones en el escenario y en el equipamiento que podemos usar.

dor–, asegurando asentamientos aliados, combatiendo a grupos de enemigos y desbloqueando armas, habilidades y equipo.

Así pasaremos bastantes horas en misiones que nos recuerdan mucho –demasiado– a las de «The Division». Lo que es bueno para el fan entregado. No tanto para el fan que quiere renovación. Pero la hay, así que, tranquilo.

Échale paciencia...

Las misiones de «The Division 2» no se pueden calificar de aburridas. Son intensas y durante la exploración de las calles es casi inevitable encontrar enemigos con los que combatir. Pero no es hasta pasadas bastantes horas y alcanzado un rango elevado cuando la cosa se pone, realmente, interesante. Otra cosa es que aguantes hasta aquí. Si lo haces, al llegar al nivel 30 y adquirir la especialización de personaje, desbloquear los raids y poder entrar en las zonas oscuras con cierta suficiencia, «The Division 2» despliega todo su potencial.

Pero llegar ahí cuesta. Y eso que hay detalles de diseño que mejoran la experiencia. La mayor especialización del equipo táctico –la progresión de desarrollo de drones, armas y otros elementos, por ejemplo, es mucho más profunda–, las nuevas misiones secundarias, el reclutamiento de aliados... Todo mejora lo visto en «The Division», pero durante las primeras –muchas– horas de juego es todo muy, demasiado, parecido.

«The Division 2» es un juego estupendo, pero al que le cuesta despegar. Si tienes paciencia, lo disfrutarás. Otra cosa es que te motive a entrar en la lucha... **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Únete a la División y salva Estados Unidos del caos. Combate en las calles de Washington como miembro de la División, para salvar a los civiles y la sociedad, tras la caída del gobierno del país.

LO QUE NOS GUSTA

- Más posibilidades tácticas gracias al uso de la tecnología, los drones y las especializaciones.
- El mundo de juego es enorme y lleno de desafíos.
- Más pulido en lo visual, más variedad de armas, combates muy dinámicos... De lo más entretenido.
- Estupendo doblaje en la mayoría de personajes.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Las novedades reales no empiezan hasta llevar muchas horas de juego. Demasiadas.
- La mayoría de misiones son muy, muy repetitivas.
- Las diferencias con el original son mínimas.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

El mundo de juego es enorme, los desafíos y combates continuos y resulta muy entretenido. Pero apenas hay emoción.

LA NOTA **75**

MODO MULTIJUGADOR

Los raids aportan más acción y diversión, y hay más zonas oscuras que explorar. Más completo, pero con pocas novedades.

LA NOTA **78**

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 64

METACRITIC MEDIOS LA NOTA 85

LEFT ALIVE

Mechas, guerra y supervivencia

LA REFERENCIA



MGS 5 THE PHANTHOM PAIN
En cuanto a acción táctica, «MGS 5» es casi una lección magistral de diseño.

ALTERNATIVAS

THE DIVISION 2
Nota: 75 — MM 287

FAR CRY NEW DAWN
Nota: 75 — MM 286

La guerra es un infierno. Y de ella no suele salir nada bueno. Cuando la guerra es en tu casa, además, todo se vuelve incluso más penoso. Pero, a veces, es posible que una guerra virtual ofrezca cosas interesantes: pilotar wanzers, programar drones, vivir una historia desde tres perspectivas distintas... Eso es lo que propone «Left Alive», que nos lleva hasta el año 2127 –en el universo de la saga «Front Mission»–, para invitarnos a entrar en la invasión de Novo Slava en la piel de tres personajes: Mikhail, Olga y Leonid. Cada uno contando su perspectiva de la acción y sus historia personal, en un juego de acción táctica en tercera persona, donde cada paso a dar hay que pensarlo mucho, y gestionar con sumo cuidado y cabeza recursos. Los cuales, como ves muy pronto, se muestran trágicamente limitados. Con lo que la supervivencia en esta guerra se convierte en un desafío de enorme dificultad, donde cada error se paga caro.

«Left Alive» es heredero de juegos como la saga «Metal Gear», que es su referente más claro, pero también de otros como el citado «Front Mission», «Mobile Suit Gundam» o «Xenoblade Chronicles X». Con lo que la base está asentada.

Muy... despacio...

«Left Alive», desde el primer minuto, muestra a las claras sus cartas.

> “Sobrevive a la invasión de Novo Slava, en un juego de acción táctica plagado de mechas”

INFOMANÍA

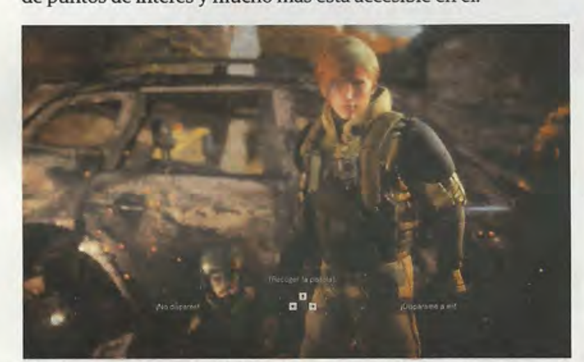
FICHA TÉCNICA	LO QUE VAS A ENCONTRAR	ANALIZADO EN	LO QUE HAY QUE TENER	MICROMANÍA RECOMIENDA
18   **Género:** Acción **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces) **Estudio/compañía:** Square Enix **Distribuidor:** Koch Media **Nº de DVD:** Descarga **PVP rec.:** 59.99 € **Lanzamiento:** Ya disponible **WEB:** *www.left-alive.com*	**Personajes disponibles:** 3 (Mikhail, Olga y Leonid) **Creación:** Explosivos, equipo sanitario, modificación de equipo... **Campañas:** 3 (una por personaje) **Multijugador:** No	**CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i7 8700K **RAM:** 8 GB, 16 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690, GeForce GTX 1080 Ti **Conexión:** Fibra óptica	**CPU:** Core i5 2400 S, AMD A8 7650K **RAM:** 8 GB **Espacio en disco:** 35 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 760, GeForce GTX 1050, Radeon R9 280 **Conexión:** ADSL	**CPU:** Core i7 7ª generación **RAM:** 8 GB **Espacio en disco:** 40 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx **Conexión:** Fibra óptica



Dentro de un wanzer las cosas son más sencillas. O no. Pero no hay duda de que manejar estas bestias es muy divertido.



Consulta constantemente tu mapa. Los objetivos, el marcaje de puntos de interés y mucho más está accesible en él.



Y ahora, ¿qué decides? Aunque no es uno de los pilares del diseño de acción, ciertas decisiones pueden modificar la trama.



¿Cómo puede sobrevivir un solo hombre frente a todo un ejército con mechas? Eso es lo que se pregunta Mikhail. Y luego lo harán Olga y Leonid. Los tres protagonistas de «Left Alive».



Examina, planifica, gestiona tu equipo, piensa cada movimiento. En «Left Alive» cada paso en falso se paga muy caro. Este es un juego de paciencia y táctica. ¡Y usa la tecnología a tu alcance!

Y algunas son atractivas y poderosas. Otras, no tanto.

Como juego táctico, se ve desde el comienzo que es muy exigente con el jugador. Pero lo malo es que también es muy rigido hasta en las acciones más básicas. Como cambiar de posición y hasta con algo tan sencillo como apuntar.

Sin embargo, tiene muchas y atractivas virtudes. La creación de equipo, pese a parecer compleja, es un elemento clave. Y funciona muy bien. Los recursos son limitados y hay que gestionarlos bien.

La IA enemiga no es de lo mejor, porque es bastante robótica, pero a veces sorprende el comportamiento de algunos personajes, para bien, y en otras ocasiones le ves las costuras por todas partes.

Quizá el peor defecto de «Left Alive» es que continuamente ves su potencial, perola acción es poco flexible, muy poco dinámica y cada fallo se paga con tener que repetir secuencias de exploración y acción que no son, precisamente, cortas.

Donde juegos como «MGS» triunfan es en que brindan al jugador múltiples opciones y alternativas, y aunque en el fondo «Left Alive» tiene algo de eso, en la superficie es mucho más árido. Cada pequeño avance cuesta un mundo y la curva de dificultad es tremenda desde el primer instante.

En realidad, el juego tiene un diseño rígido, pero si te amoldas a él disfrutas de desafíos muy interesantes. Pero cuesta. Hay que tener paciencia, capacidad de sufrimiento y necesitaría pulir más sus controles. Ahora mismo, es difícil recomendarlo a los fans del género, pero si su precio baja, por unos 20 € es una buena opción. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Novo Slava está en guerra y debes sobrevivir a la invasión. Adopta el papel de tres personajes diferentes en un juego de acción táctica futurista, y descubre la historia de la guerra a través de sus historias.

LO QUE NOS GUSTA

- Que la narrativa se desarrolle a través de los ojos de tres protagonistas diferentes, con distintas historias.
- Realmente exigente en cuanto a planificación táctica y gestión de recursos. Exige paciencia y estrategia.
- Los mechas. No hay quien se resista a ellos.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Muy rígido hasta para las acciones más básicas. Demasiado limitado en la interacción con el entorno.
- Penaliza de forma exagerada cualquier pequeño fallo.
- La IA actúa de forma robótica, en líneas generales.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

«Left Alive» ofrece un buen desafío táctico para los jugadores que tengan paciencia y gusten de experimentar. Tener tres protagonistas es un aliciente, aunque apenas hay diferencias reales entre ellos. Eso sí, peca de un diseño de acción muy rígido, que afecta a las acciones más básicas y penaliza en exceso el menor fallo. Interesante si está rebajado.



METACRITIC USUARIOS LA NOTA 86 METACRITIC MEDIOS LA NOTA 44

OUTWARD

El aventurero no nace, se hace

LA REFERENCIA



KINGDOM COME DELIVERANCE
Un mundo abierto repleto de desafíos e Historia, pero aquí mucho más realista en todo.

ALTERNATIVAS

SEKIRO SHADOWS DIE TWICE
Nota: 88 **MM 287**

ASSASSIN'S CREED ODYSSEY
Nota: 89 **MM 281**

En Aurai no hay héroes, pero sí peligros. También hay guerreros, ladrones, monstruos gigantes, comerciantes, magos, exploradores, maestros en todas las habilidades imaginables, fantasía, aventura y desafíos por doquier. Pero aquí nadie te dice lo que tienes que hacer. La historia que tienes por delante es tuya. Aunque esta aventura, repleta de rol, acción y muchos enemigos, no empieza sin más. De hecho, empieza con una tremenda carga: una deuda económica que has de resolver a toda prisa para no perder lo más preciado que tienes: tu casa, tu faro en Cierzo, la ciudad de la que partimos en Quersoneso para explorar todo Aurai, conocer qué tiene este mundo y ser en él lo que queramos ser.

Una historia solo tuya

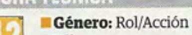
«Outward» parte de una premisa que aúna algo de los juegos más de moda de los últimos tiempos, la supervivencia, con una vuelta a las raíces del rol en el que, de verdad, el jugador tiene libertad de decisión y hasta las necesidades más básicas han de ser cubiertas. Esto, unido a un mundo abierto de gran tamaño y repleto de peligros, hace de la propuesta de Nine Dots un juego realmente atractivo y ambicios. Más, sin tenemos en cuenta el pequeño tamaño del estudio.

«Outward» tiene muchas y buenas ideas. Por ejemplo, que cada

> **"Crea tu historia y labra tu reputación en un mundo de rol y fantasía, repleto de desafíos"**

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA



- **Género:** Rol/Acción
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/compañía:** Nine Dots Studio/Deep Silver
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVD:** 2 **PVP rec.:** 39.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.ninedotsstudio.com*

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Habilidades de ataque:** 3
- **Habilidades de defensa:** 8
- **Necesidades básicas:** 3 (comida, bebida, sueño)
- **Estadísticas básicas:** 3 (salud, energía, maná)
- **Regiones de Aurai:** 10
- **Multijugador:** Cooperativo (2)

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i7 8700K
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690, GeForce GTX 1080 Ti
- **Conexión:** Fibra óptica

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 750 o superior
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 15 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTS 450 o superior
- **Conexión:** ADSL

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i7 7ª generación
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 20 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx
- **Conexión:** Fibra óptica



Pero, ¿es que no hay ningún marcador ni viaje rápido? Pues no. Aquí, el mapa de juego es un mapa. Sin más. Simple y vacío.



¡Ojo con la climatología! El tono realista de la aventura nos puede hacer enfermar por el frío. Abrígate y cura tus afecciones.



Sí, la hierba es violeta en Quersoneso. Eso sí, la variedad del entorno de las distintas regiones de Aurai es realmente alta.



Explora el mundo de Aurai y labra tu propia historia y reputación. Rol, acción y aventura se dan la mano en «Outward». En esta aventura no hay vuelta atrás y cada decisión será definitiva.



Para avanzar hay que aprender. Pero en «Outward» las habilidades cuestan. Esfuerzo, dinero y horas de juego. Al comienzo ni siquiera tienes poderes mágicas. El progreso es lento y meticuloso.

decisión cuenta. No hay vuelta atrás, porque el juego graba automáticamente cada paso y no permite cargar partidas. Hay que cuidar tus necesidades primarias –comer, dormir, curar enfermedades, beber...– y crear tu propio equipo con los recursos recogidos –que, salvo la madera, son bastante escasos.

La dificultad, además, es muy elevada. Desde el principio morimos tanto que casi nos recuerda a la saga «Souls» –bueno, no tanto–. Pero también esa vuelta a lo básico hace que la exploración y el progreso del personaje sean lentos y pesados. Volver a lo puro está bien. Hasta cierto punto.

En este mundo abierto enorme no existe una opción de viaje rápido, el mapa no tiene un solo marcador –es un mapa, sin más– y si caes reapareces aleatoriamente en un punto indefinido. Puede ser tu ciudad. Puede ser una mazmorra. Puede ser cualquier lugar.

Esto obliga a sumergirse de tal modo en el mundo de juego que al final solo tienes dos opciones: o acabas encantado o harto.

«Outward» tiene un potencial enorme, pero muchos aspectos intencionados de su diseño de acción y jugabilidad no siempre son tan efectivos como puede parecer sobre el papel. Es el caso de desafío que exige tanto del jugador desde el comienzo que necesitas echarle horas, paciencia y mucha perseverancia.

Cuenta con opciones originales, como la pantalla partida cooperativa. Y es algo que funciona bastante bien con las opciones básicas de jugabilidad, en pareja.

Un JDR realmente único. Si tienes paciencia, te gustará. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Vive una aventura de rol y acción en Aurai. Sumérgete en un mundo de fantasía en el que cada acción es decisiva, no hay vuelta atrás y creas tu propia reputación desde cero. Aquí no hay héroes.

LO QUE NOS GUSTA

- La consideración del protagonista como un personaje normal expuesto a situaciones extraordinarias.
- El mundo abierto es enorme y lleno de peligros.
- El sistema de crafting.
- No hay vuelta atrás. Las decisiones son irreversibles.
- El cooperativo con pantalla partida.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Modelos y animaciones bastante simples.
- Diálogos repetitivos. Una trama bastante plana.
- El combate tendría que estar más pulido para la dificultad que tiene. Poca precisión y dinamismo.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

La propuesta de Nine Dots con «Outward» es atractiva. El desafío es mayúsculo, pues hay que aprenderlo todo y el realismo de las acciones básicas es único. Pero eso también lo hace lento en su desarrollo y progreso. El combate necesita más pulido y pasa mucho tiempo hasta que se pone interesante. Las primeras horas son realmente tediosas.



METACRITIC USUARIOS LA NOTA 78 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 69



¡Es hora de tener tu propia república bananera! Gestiona, manda, gobierna con puño de hierro como un dictador, monta un sistema corrupto, da discursos, conviértete en el mejor dirigente. Aquí, tú decides.



Construir, negociar, sobornar... Todo es posible si tienes el poder en tus manos. Para bien y para mal.





Hasta el más pequeño detalle debe ser controlado. Incluso la contratación o los despidos.

TROPICO 6

¡Tú mandas, Presidente!



ALTERNATIVAS

TWO POINT HOSPITAL
Nota: 82 — **MM 280**

JURASSIC WORLD EVOLUTION
Nota: 70 — **MM 278**

FICHA TÉCNICA

16

- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** Limbic Entertainment/ Kalypso Media
- **Distribuidor:** Meridiem Games
- **Nº de DVDs:** 2
- **PVP rec:** 39.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *bandainamcoent.com*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i3 2000, AMD A10 7850K
- **RAM:** 8 GB
- **Disco duro:** 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 750 Ti, Radeon HD 7870

La aparición de «Tropico 6» se produjo unas semanas antes de las últimas elecciones generales. ¿Casualidad? ¿Una señal del universo? ¡Quién sabe! Pero que te pongan en tus manos la posibilidad de convertirte en presidente todopoderoso de una república bananera imaginaria, justo en estas fechas, es muy curioso. Más si en «Tropico 6» tienes la posibilidad de ser corrupto, malvado, ladrón, mentiroso, dictatorial y, aun así, ganar unas elecciones diciendo a tu pueblo lo que quiere oír y controlando los poderes fácticos. Es tan irónico todo que si tuviéramos que decir que un juego es realista, justo antes de las elecciones -reales–, tendría que ser de éste.

Sí, «Tropico 6» coge todo lo conocido de la saga, le da una vuelta, lo mejora estéticamente –pero mucho– , añade varias novedades bastante jugosas y te pone en tus manos el poder absoluto. Pero gestionarlo no es sencillo, porque en ti recaen hasta las más pequeñas decisiones. De la construcción a los acuerdos comerciales. De los despidos a los sobornos. De satisfacer a las facciones militares, económicas, religiosas o sindicales, robar a manos llenas. ¡Todo es posible en esta república!

Más tierras, más poder

Una de las grandes novedades de «Tropico 6» está en la posibilidad de controlar y dirigir archipiélagos con varias islas. Es posible construir y gestionar en todas de forma simultánea, creando cadenas de distribución de recursos, dedicando cada isla a una tarea específica –lo que puede facilitar ciertas tareas poco respetables– o distribuir el poder entre las facciones que nos apoyan en cada una. La libertad de «Tropico 6» es enorme y podemos jugar como queramos. Además, el apartado político ha sido mejorado y potenciado, de forma que ahora es mucho más eficaz a la hora de hacer alianzas que afecten a todo el desarrollo de la república.

Y, visualmente, es una auténtica pasada, con un detalle enorme. Ha pasado un lustro desde la anterior entrega de «Tropico» y ha sido un tiempo bien aprovechado por Limbic. Un desafío estratégico donde el poder está en tu mano. Literalmente. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

«Tropico 6» lleva a lo más alto la saga, con una combinación global de gestión, diplomacia y economía envidiable. Estrategia no exenta de crítica social y política, divertida y de calidad.

LA NOTA 81

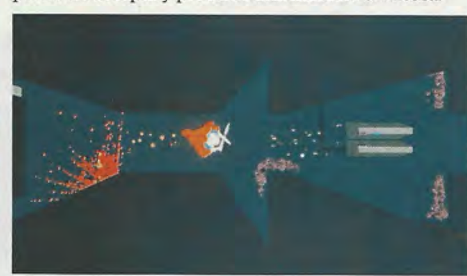
METACRITIC USUARIOS — LA NOTA 75
METACRITIC MEDIOS — LA NOTA 78



¡Acción, gorilas, disparos, sangre y mucho jazz! ¡Qué pasada! «Ape Out» es una perfecta combinación de acción sangrienta, originalidad y buena música rítmica. Una genialidad que engancha automáticamente.



¡Escapa de tu jaula! El inicio nos sitúa en la jaula, a punto de escapar y producir una masacre simiesca.





¡Aargh! ¡Cómo fastidia morir al límite del mapa! Así lo que consiguen es que te enfurezcas aún más.



¡Cuidado, que sangras mucho! El rastro de sangre de nuestro gorila es indicador de la vida que te queda.



¡Caíste! Pero seguro que vas a volver a probar. Es inevitable caer antes o después, así que no te apures.

APE OUT

¡Libera la bestia del ritmo!



ALTERNATIVAS

RUINER
Nota: 82 **MM 270**

HOTLINE MIAMI 2
No comentado en MM

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Acción
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** Gabe Cuzzillo, Bennet Foddy, Matt Boch/Devolver Digital
- **Distribuidor:** Devolver Digital
- **Nº de DVDs:** Descarga
- **PVP rec:** 14.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.apeout.com*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core 2 Duo E4500 o superior
- **RAM:** 2 GB
- **Disco Duro:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 9600 GT o superior

Devolver Digital sigue siendo una de las compañías abanderadas de la publicación de títulos indie de calidad, rompedores, originales, jugables y con la diversión por bandera. Lo hemos comprobado con su catálogo en múltiples ocasiones, pero desde «Ruiner» no habíamos visto tal orgía de acción frenética, sangre y masacres como en «Ape Out».

Sin embargo, estamos seguros también de que no has visto nada como «Ape Out» antes. Sencillamente, porque no lo hay.

El juego de Gabe Cuzzillo, Bennet Foddy y Matt Boch nos mete en la piel de un gorila. Sí, un gorila que escapa de su jaula y, mientras huye por el edificio donde se encuentra, va arrasando cuanto y cuantos encuentra a su paso. Y todo, con una endiablada base rítmica de jazz, cajas y platillos, sincronizados con nuestras acciones, creando una alucinante sinfonía de destrucción simiesca. Y como todo va rápido y fluido, es como estar en un concierto sublime. Es la fascinación por la violencia más primaria y la destrucción, desde una perspectiva cenital perfecta.

¡Menudo infierno!

Sin embargo, con todo lo violento y explícito que es «Ape Out» –personajes descuartizados, charcos de sangre, disparos– su fascinante diseño artístico lo maquilla en una explosión de colores primarios y jazz, que lo hace tan tolerable como alucinante. Y, además, es jugable en grado máximo.

Eso sí, nuestro salvaje gorila tiene ciertas habilidades básicas que usa para escapar de sus perseguidores, que intentan cazarlo. Puede empujarlos contra las paredes, destrozándolos. También, agarrarlos como escudo humano y lanzarlos contra otros cazadores. Algunos de estos van armados con explosivos, así que hay que tener cuidado de no estar en el radio de acción de la explosión, etc. Vamos, que existe un componente táctico secundario sencillo, pero decisivo.

«Ape Out» es diversión pura. Un juego perfecto para desfogarte, chorrear adrenalina en su torrente de acción, con niveles cortos, pero intensos, y una música genial. ¿Qué más necesitas? ¡Escapa de tu jaula y de la rutina! **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

«Ape Out» es un juego tan simple, pero tan divertido, que asusta. Artísticamente es fascinante en todo: diseño visual, banda sonora, sincronización de acción y audio. Y, además, es jugable al máximo.



METACRITIC USUARIOS



METACRITIC MEDIOS



LOS MÁS VENDIDOS EN:

ESPAÑA

1. TOM CLANCY'S RAINBOW SIX SIEGE (18)
■ Acción ■ Ubisoft
2. OVERWATCH (12)
■ Acción ■ Activision Blizzard
3. DIABLO III BATTLECHEST (16)
■ Rol/Acción ■ Activision Blizzard
4. SEKIRO SHADOWS DIE TWICE (18)
■ Acción ■ Activision Blizzard
5. DIABLO III (16)
■ Rol/Acción ■ Activision Blizzard
6. TOM CLANCY'S THE DIVISION 2 (18)
■ Acción/Rol ■ Ubisoft
7. TOM CLANCY'S THE DIVISION (18)
■ Acción/Rol ■ Ubisoft
8. LOS SIMS 4 (12)
■ Simulación ■ Electronic Arts
9. COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE (16)
■ Acción ■ Valve
10. FAR CRY NEW DAWN (18)
■ Acción ■ Ubisoft

* Datos elaborados por GFK para AEVI de marzo de 2019.

U.K.

1. FOOTBALL MANAGER 2019 (3)
■ Deportivo ■ SEGA
2. MINECRAFT (7) (DESCARGA)
■ Simulación ■ Mojang
3. THE SIMS 4 (12) (DESCARGA)
■ Simulación ■ Electronic Arts
4. BORDERLANDS GOTY (18) (DESCARGA)
■ Acción ■ 2K Games
5. THE SIMS 4 CITY LIVING (12)
■ Simulación ■ Electronic Arts
6. THE SIMS 4 CATS & DOGS (12) (DESCARGA)
■ Simulación ■ Electronic Arts
7. THE SIMS 4 GET TO WORK (12)
■ Simulación ■ Electronic Arts
8. TES V SKYRIM LEGENDARY ED. (18)
■ Rol ■ Bethesda
9. DIABLO III BATTLECHEST (16)
■ Rol/Acción ■ Activision Blizzard
10. FLIGHT SIMULATOR X-PLANE 11 (3)
■ Simulación ■ Aerosoft

* Datos elaborados por Amazon UK de la 2ª semana de abril de 2019.

U.S.A

1. THE SIMS 4
■ Simulación ■ Electronic Arts
2. STAR WARS JEDI FALLEN ORDER
■ Acción ■ Electronic Arts
3. SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE
■ Acción ■ Activision Blizzard
4. SID MEIER'S CIVILIZATION VI
■ Estrategia ■ 2K Games
5. THE SIMS 4 CATS & DOGS (PC)
■ Simulación ■ Electronic Arts
6. THE SIMS 4 CATS & DOGS (PC & MAC)
■ Simulación ■ Electronic Arts
7. THE SIMS 3 STARTER PACK
■ Simulación ■ Electronic Arts
8. RAGE 2 COLLECTOR'S EDITION
■ Acción ■ Bethesda
9. RAGE 2 DELUXE EDITION
■ Acción ■ Bethesda
10. MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR X GOLD ED.
■ Simulación ■ Microsoft

* Datos elaborados por Amazon.com de a la 2ª semana de abril de 2019.

RECOMENDADOS DE micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento.

2 DEVIL MAY CRY 5



■ ACCIÓN ■ CAPCOM
■ KOCH MEDIA ■ 59,99 €



«Devil May Cry» apuesta fuerte por una renovación que afecta a personajes, mecánicas y tecnología, y da en el clavo. La nueva entrega de la saga es todo un espectáculo de acción.

■ COMENTADO EN MM 286 ■ PUNTUACIÓN: 90

3 THE DIVISION 2

N



■ ACCIÓN / ROL ■ MASSIVE/UBISOFT
■ UBISOFT ■ 59,99 €



El caos y la epidemia se han extendido hasta Washington, escenario de la nueva entrega de «The Division», que abunda en las mecánicas de juego, con nuevas zonas oscuras.

■ COMENTADO EN MM 287 ■ PUNTUACIÓN: 75

4 LOVECRAFT'S UNTOLD STORIES



■ AVENTURA / ACCIÓN ■ BLINI GAMES
■ BLINI GAMES ■ 12,99 €



Un indie genial con un estilo de jugabilidad clásica: desafiante, duro, lleno de detalles y que refleja a las mil maravillas el universo de las obras de Lovecraft, en el que se inspira.

■ COMENTADO EN MM 284 ■ PUNTUACIÓN: 89

9 GRAND THEFT AUTO V



■ ACCIÓN / AVENTURA ■ ROCKSTAR
■ TAKE 2 ■ 59,99 €



Se ha hecho de rogar, pero Rockstar nos ha dejado la versión definitiva de «GTA V» en PC. Sus cualidades técnicas, su magnífica historia, sus posibilidades, su jugabilidad... Un juegazo.

■ COMENTADO EN MM 243 ■ PUNTUACIÓN: 98

10 METRO EXODUS



■ ACCIÓN ■ 4A GAMES/DEEP SILVER
■ KOCH MEDIA ■ 59,99 €



El cierre de la trilogía «Metro» da un giro a la ambientación y la jugabilidad, y nos lleva a un viaje por la Rusia postnuclear, descubriendo desafíos y un mundo apasionante.

■ COMENTADO EN MM 285 ■ PUNTUACIÓN: 85

11 KINGDOM COME DELIVERANCE



■ ROL/AVENTURA ■ WARHORSE STUDIOS
■ KOCH MEDIA ■ 49,99 €



La recreación de la Bohemia medieval de «Kingdom Come» es tan realista que asusta. Cada pequeño detalle aporta su granito de arena para hacermos viajar en el tiempo.

■ COMENTADO EN MM 274 ■ PUNTUACIÓN: 86

LA SELECCIÓN DEL LECTOR

En este apartado podrás ver los mejores juegos de cada género, elaborada con la valoración que más nos importa, la tuya. Tus votos son los que deciden cuál se convierte en el mejor título cada mes.

NOTA: Estos son los más votados en los siete géneros (Acción, Estrategia, Deportivo, Velocidad, Simulación, Aventuras y Rol) según las preferencias de los lectores. Se destaca el título más votado por cada género, con el porcentaje correspondiente a los juegos de siete género concreto, en base a la antigua lista de cinco destacados.

ESTRATEGIA



TOTAL WAR WARHAMMER 2

Mientras esperamos a la batalla por China, la fantasía manda.

35% de las votaciones

■ MM 269 ■ PUNTUACIÓN: 90
■ CREATIVE ASSEMBLY / SEGA ■ KOCH MEDIA

ACCIÓN



DEVIL MAY CRY 5

Ha sido llegar y triunfar. Aunque nos lo esperábamos, la verdad.

34% de las votaciones

■ MM 286 ■ PUNTUACIÓN: 90
■ CAPCOM ■ KOCH MEDIA

AVENTURA



RIME

¡Nos encanta que el juego de Tequila siga gustando tanto!

30% de las votaciones

■ MM 267 ■ PUNTUACIÓN: 92 ■ TEQUILA WORKS / GREY BOX / SIX FOOT ■ BADLANDS GAMES

1 SEKIRO SHADOWS DIE TWICE

N



■ ACCIÓN ■ FROM SOFTWARE
■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 59.99 €



El nuevo juego de Miyazaki toma el espíritu de la saga «Souls», pero le da una vuelta y aporta un toque más técnico al combate, con una ambientación sensacional, para ofrecer un desafío único, enorme y capaz de poner a prueba nuestros límites. Es impresionante y realmente espectacular.

■ COMENTADO EN MM 287 ■ PUNTUACIÓN: 88



5 HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT



■ ESTRATEGIA ■ BLIZZARD
■ ACTIVISION BLIZZARD ■ GRATUITO



Blizzard ha cogido una de las fórmulas más clásicas del mundo de la estrategia -las cartas de fantasía- y las ha convertido en un juego increíble, capaz de enganchar de lo lindo.

■ COMENTADO EN MM 230 ■ PUNTUACIÓN: 98

6 DIRT RALLY 2.0



■ VELOCIDAD ■ CODEMASTERS
■ KOCH MEDIA ■ 49.99 €



Codemasters continúa puliendo sus series más aclamadas en la búsqueda de la conducción más apasionante. Quizá podía ser algo "más" simulador, pero es un juego estupendo.

■ COMENTADO EN MM 286 ■ PUNTUACIÓN: 80

7 PILLARS OF ETERNITY II DEADFIRE



■ ROL/AVENTURA ■ OBSIDIAN
■ KOCH MEDIA ■ 49.95 €



Más, mucho más de lo esperado es lo que ofrece «Pillars of Eternity II». La búsqueda de un dios renegado nos ofrece un mundo fascinante repleto de personajes increíbles.

■ COMENTADO EN MM 277 ■ PUNTUACIÓN: 90

8 RESIDENT EVIL 2



■ ACCIÓN / SURVIVAL HORROR ■ CAPCOM
■ KOCH MEDIA ■ 59.95 €



El esperadísimo "remake" del clásico de Capcom es espectacular en el apartado visual, sensacional en su jugabilidad, plagado de novedades y dotado de un atractivo irresistible.

■ COMENTADO EN MM 284 ■ PUNTUACIÓN: 92

12 CONAN EXILES



■ ROL/ACCIÓN/MMO ■ FUNCOM
■ KOCH MEDIA ■ 39.95 €



Por fin hemos podido explorar las tierras del exilio en busca de nuestro lugar en el salvaje mundo de Conan. Y lo que vemos nos ha gustado. Un juego con gran potencial de futuro.

■ COMENTADO EN MM 277 ■ PUNTUACIÓN: 80

13 ASSASSIN'S CREED ODYSSEY



■ ACCIÓN/ROL/AVENTURA ■ UBISOFT
■ UBISOFT ■ 59.99 €



La nueva epopeya histórica de Ubisoft nos lleva a una época fascinante. Héroes, mitos, asesinatos, batallas navales, lugares legendarios... «Odyssey» es una producción sobresaliente.

■ COMENTADO EN MM 281 ■ PUNTUACIÓN: 89

14 GRIS



■ AVENTURA/PUZLES ■ NOMADA STUDIO/DEVOLVER DIGITAL
■ DEVOLVER DIGITAL ■ 16.99 €



Una aventura casi onírica, de enorme belleza. Visualmente embriagadora y con una BSO que sobrecoge, «GRIS» es una experiencia que augura un gran futuro a Nomada Studio.

■ COMENTADO EN MM 283 ■ PUNTUACIÓN: 86

15 OVERWATCH



■ ACCIÓN MULTIJUGADOR ■ BLIZZARD
■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 49,95 €



La maestría de Blizzard para hacer suyos los géneros y pulir y hacer accesible cualquier tipo de juego, como ha pasado con «Overwatch», es algo... ¡impresionante!

■ COMENTADO EN MM 257 ■ PUNTUACIÓN: 90

ROL

PILLARS OF ETERNITY II DEADFIRE

El rol clásico de Obsidian se afianza cada vez más en el trono.

31% de las votaciones

■ MM 277 ■ PUNTUACIÓN: 90
■ OBSIDIAN / VERSUS EVIL ■ KOCH MEDIA

VELOCIDAD



F1 2018

Quien quiera adelantar a «F1 2018» tendrá que pisar a fondo.

32% de las votaciones

■ MM 280 ■ PUNTUACIÓN: 86
■ CODEMASTERS ■ KOCH MEDIA

SIMULACIÓN



LOS SIMS 4

Los incombustibles Sims siguen mandando en la sim...ulación.

33% de las votaciones

■ MM 236 ■ PUNTUACIÓN: 85
■ MAXIS / EA ■ EA

DEPORTIVOS



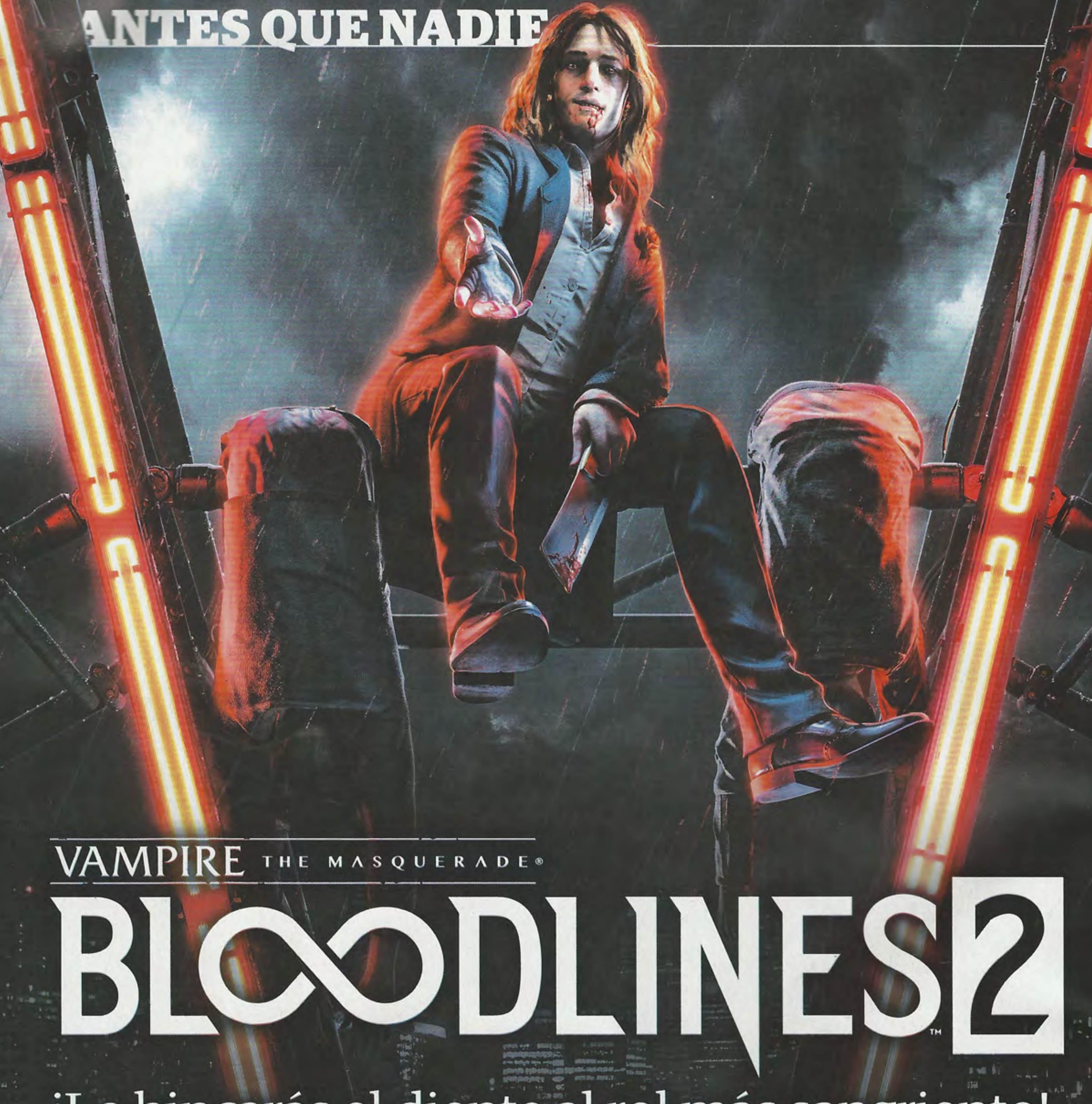
PES 2019

La última edición de «Pro Evolution Soccer» se sitúa líder.

32% de las votaciones

■ MM 280 ■ PUNTUACIÓN: 80
■ KONAMI ■ KONAMI


FX



VAMPIRE THE MASQUERADE® BLOODLINES 2™

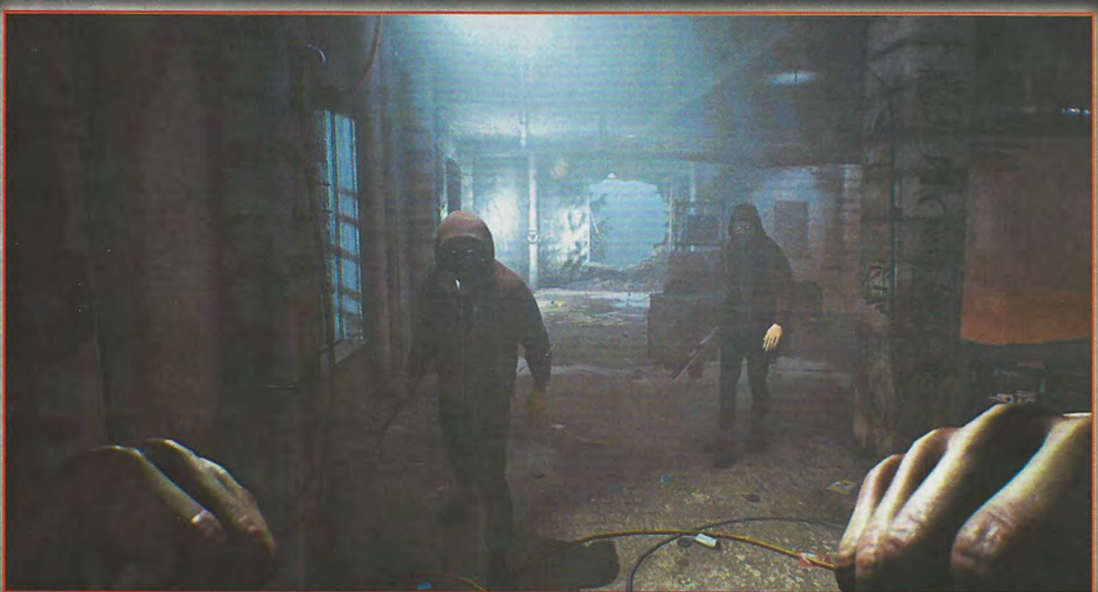
¡Le hincarás el diente al rol más sangriento!

Siempre han estado ahí, pero no los vemos si ellos no quieren. Y tú acabas de unirte a su mundo. Tras más de una década de espera, el JDR más oscuro está en camino.

Siempre es igual. Da lo mismo que estés vivo o no muerto. El poder es tentador y corrompe. Y las ansias de poder son las que han desatado la guerra entre los clanes de vampiros de Seattle. Pero lo peor es que ha habido una verdadera insurrección que ha derivado en el Abrazo Masivo. Un acto, casi, de terrorismo vampírico asestado contra una multitud de humanos que han acabado convertidos en no muertos y ejecutados o sumados a las filas de la oscuridad. Y, sí, entre ellos estamos nosotros. Recién nacidos a un mundo de tinieblas en el que pronto comprenderemos que siempre es igual. Da lo mismo que estés vivo o no muerto. La lucha por el poder es similar en todas partes y estados. Así que, ya que somos un vampiro, ¿por qué no disfrutar de esta condición y, ya puestos, intentar convertirnos en el no muerto más poderoso de Seattle? ¡Que empiece el juego de las sombras!

La maldición del rol

El anuncio, hace unas semanas, de «Bloodlines 2» nos cogió por sorpresa. Y es que no es habitual que pasen más de quince años para una continuación de uno de



¡La guerra entre clanes vampiros ha estallado! El rol más sangriento para PC volverá en 2020 con nuevos escenarios, desafíos, habilidades y personajes.

los juegos de rol para PC más recordados de este siglo XXI.

¿Qué podemos esperar de «Bloodlines 2»? Pues cosas buenas, a tenor de lo que Hardsuit Labs ha desvelado hasta ahora. Para empezar, que uno de los responsables del original, Brian Mitsoda, se encuentra al frente del proyecto. Mitsoda quiere recuperar la esencia del original; su atmósfera, su humor, su tono oscuro. También contar una buena historia, que cuente con personajes sólidos en este mundo de fantasía tenebrosa. Pero, sobre todo, dar un giro a la saga, aportar múltiples novedades que hagan más real este mundo y mejorar apartados del original, como el combate.

Para empezar, como recién nacidos al vampirismo nos veremos inmersos en un mundo desconocido, brutal y hostil. De hecho, estaremos en medio de una conspiración desde el principio, aunque no seamos conscientes de ello.

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Rol/Aventura
- **Estudio/compañía:** Hardsuit Labs/Paradox
- **Fecha prevista:** 2020

CÓMO SERÁ

- Será **un juego de rol** basado en el clásico de mesa «Vampire. The Masquerade».
- La acción **se situará en Seattle**, en plena guerra entre clanes de vampiros.
- Habrá **seis clanes de vampiros** iniciales, a los que se sumarán otros tras el lanzamiento del juego.
- Tendremos **poderes sobrenaturales**, como convertirnos en niebla.
- Seremos un **vampiro recién nacido** a las sombras, tras un acto insurreccional de transformación de humanos.

SEATTLE SE CUBRE DE SOMBRAS



El escenario del nuevo juego de la saga seguirá estando en la costa oeste de Estados Unidos, pero cambiando la soleada California de Los Ángeles por el lluvioso y más oscuro Seattle.



La trama nos descubrirá cómo la misma ciudad fue fundada por clanes vampíricos. A lo largo del juego podremos llegar, incluso, a conocer a la élite de estos antiguos vampiros, si hacemos méritos para ello, claro.



Y ahí entrará una de las novedades de «Bloodlines 2». Entrar a formar parte de uno de los clanes de Seattle no será obligatorio al comienzo. Tendremos bastante tiempo de aventura para conocer a los personajes, las facciones y crear alianzas y enemigos.

También tendremos que tener claro que nuestra presencia a los humanos no debe ser evidente. El mundo de juego, Seattle, reaccionará a cada acción. Si empezamos a cazar humanos, la policía estará en alerta, otros vampiros podrán marcarnos como objetivo y las misiones serán cada vez más difíciles. Así que, mucho ojo con lo que hagamos.

Pero, por otro lado, esta maldición vampírica nos proporcionará habilidades únicas. Aunque la acción será un elemento clave en «Bloodlines 2», las armas no serán tan relevantes como nuestros poderes. Telequinesis, convertirnos en niebla, volar entre una bandada de murciélagos. Y hasta identificar a nuestras potenciales víctimas humanas con una "visión especial" –la típica visión de detective de otros juegos– que nos permita identificar su estado de ánimo. Y es que ali-



"El clásico de rol volverá en 2020 para sumergirnos en un Seattle vampírico y brutal"

mentarnos de un humano puede transferirnos, temporalmente, ese estado de ánimo.

La herencia humana

En «Bloodlines 2» seremos un vampiro recién nacido. Y nuestra vida pasada como humano podrá influir en la historia. De hecho, ¿y si nuestros familiares aún viven y se ven afectados por nuestra nueva condición y la guerra entre clanes? ¿Y si los recuerdos de lo que fuimos afectan nuestras decisiones y elecciones, así como opciones de diálogo o relación con ciertos clanes?

«Bloodlines 2» quiere ser una fantasía de rol oscuro, pero verosímil. Y si se acerca al potencial de su antecesor, con una puesta al día técnica y jugable de primer orden, será uno de los juegos del año, 2020, sin duda. **A.C.G.**

LA REINVENCIÓN DE LA SAGA



Uno de los objetivos de Hardsuit Labs y Paradox es mantener el tono oscuro, la atmósfera y el humor negro de «Bloodlines», pero aportando a la vez novedades significativas al diseño de la acción.



La influencia de nuestra vida anterior como humano en los diálogos y opciones, así como adoptar temporalmente estados emocionales variados según la víctima de nuestro apetito, serán algunas de ellas.



Seattle es el campo de batalla de una guerra secreta. El control del tráfico de sangre es uno de los motivos que han hecho estallar el conflicto, y nuevos vampiros -como nosotros- se unirán tras el "abrazo masivo", un evento casi de "terrorismo" vampírico, de transformación de multitud de humanos en no muertos.

JADE RAYMOND

PRODUCTORA. NUEVA VICEPRESIDENTA DE GOOGLE. RESPONSABLE DEL FUTURO DEL JUEGO EN STREAMING.

Es el primer personaje en aparecer por segunda vez en esta página. La primera fue a finales de 2018 por recibir el premio Pionera en el Fun & Serious Festival de Bilbao, por su contribución a la industria y a toda su carrera.

Hace un mes fue nombrada VP de Google justo antes de anunciarse de manera oficial Stadia. Literalmente tiene en sus manos el futuro del videojuego en streaming, siendo la responsable actual de la plataforma presentada por Google y de la que en breve se espera más información.

Además de ser la productora de «Assassin's Creed» –que, no por casualidad, fue uno de los juegos escogidos en la presentación de Google Stadia para la demostración de su potencia– ha trabajado en las sagas de «Watch Dogs», «Splinter Cell», «Los Sims» y otras.

Hasta entrar en Google trabajó codo con codo con Amy Hennig en Visceral Games, en EA, hasta que el estudio fue clausurado.

Apareció en la revista Variety en la lista de las 500 personalidades más influyentes de 2018 en el mundo de la industria del entretenimiento. Fue una de las pocas ejecutivas del sector del videojuego en dicha lista.

Puedes seguirla en Twitter en:

@ibjade

